

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Tingkat validitas media komik berbasis etnosains oleh dosen ahli 1 mencapai rata-rata 89,68% dengan kategori “sangat valid”. Pada uji validitas oleh dosen ahli 2 mencapai rata-rata 86,56% dengan kategori “sangat valid”. Oleh karena itu, penilaian dosen ahli terhadap validitas media komik berbasis etnosains terhadap materi kesetimbangan benda tegar yang dikembangkan termasuk dalam kategori “sangat valid”.
2. Tingkat kepraktisan media komik berbasis etnosains ditentukan dengan menjawab angket kepada 10 siswa pada kelompok kecil dan 24 siswa pada kelompok terbatas. Berdasarkan hasil uji kelompok kecil untuk menilai kepraktisan media pembelajaran yang kami kembangkan, kami memperoleh nilai rata-rata 84,88% dengan kategori “sangat praktis”. Pada tes kelompok besar, media komik berbasis etnosains memperoleh nilai rata-rata 90,02% dengan kategori “sangat praktis”. Oleh karena itu, reaksi siswa terhadap kepraktisan penggunaan media komik berbasis etnosains terhadap materi kesetimbangan benda tegar yang dikembangkan termasuk dalam kategori “sangat praktis”.
3. Tingkat keefektifan media komik berbasis etnosains secara umum dikatakan cukup efektif terhadap berpikir kritis siswa pada materi fisika. Hasil evaluasi dapat dilihat 8 dari 24 siswa yang mengikuti tes dinyatakan lulus KKM. Walau dalam ketuntasan rendah, terjadi peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa berdasarkan *n-gain* yaitu sebesar 0,49 (sedang) menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa pada beberapa indikator berpikir kritis, seperti klasifikasi konsep dasar (*Elementary Classification*) dan informasi dasar yang mendukung penarikan kesimpulan (*Inference*), yang

memiliki nilai n-gain yang cukup tinggi yaitu 0,64 dan 0,58.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disarankan hal-hal berikut:

1. Peneliti menyarankan untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk fokus pada peningkatan klaritas bahasa dan menambahkan elemen yang dapat meningkatkan kemanfaatan media ini dalam konteks pembelajaran.
2. Peneliti menyarankan untuk membuat media komik etnosains yang lebih inovatif dengan menggunakan teknologi seperti animasi, *augmented reality* (AR) atau *virtual reality* (VR).
3. Perluas konten media komik untuk mencakup lebih banyak indikator berpikir kritis dan konsep fisika yang kompleks. Hal ini dapat memberikan kesempatan lebih besar bagi siswa untuk mengembangkan berbagai aspek kemampuan berpikir kritis mereka.