

## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. KESIMPULAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penulisan pengembangan (*Research and Development*). Berdasarkan hasil penulisan dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media komik mengacu pada tahap pengembangan *borg dan gall* dan *dik and carey* yang dikelompokkan dalam 15 tahap, yakni 1) penulisan pengumpulan informasi, 2) identifikasi tujuan utama, 3) analisis intruksional, 4) identitas perilaku dan karakteristik siswa, 5) meumuskan tujuan intruksional khusus, 6) penulisan stratehi intruksional, 7) penulisan materi, 8) perencanaan penulisan produk, 9) pembuatan ranangan model awal, 10) uji coba pendahuluan, 11) revisi terhadap rancangan, 12) uji coba produk utama, 13) uji coba operasional, 14) revisi produk operasional.

Kelayakan penggunaan media komik ditunjukkan oleh penilaian ahli media sebesar 87,5% yang termasuk dalam kategori “valid” dan penilaian ahli materi sebesar 83% yang termasuk dalam kriteria “valid”. Sementara penilaian siswa dalam tahap uji coba kelas kecil dan uji coba kelas besar masing-masing 84,2% dan 90,3% yang dimana termasuk dalam kriteria “valid”. Membantu mengaktifkan siswa secara fisik dan emosi serta mempermudah belajar siswa.

## **B. Saran**

Bedasarkan kesimpulan di atas, penulis membeikan beberapa saran antara lain:

### 1. Bagi guru

Guru sebaiknya menerapkan media komik sebagai vairasi media pembelajaran dalam kelas. Guru di harapkan pula turut mengajak gru lain untuk menggunakan media komik dalam pembelajaran kepada guru-guru.

### 2. Bagi siswa

Siswa hendaknya membaca media komik yang dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman materi geografi tentang mitigasi bencana alam.