

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Sesuai dengan pendapat Rosyida (2019) yang menyatakan bahwa komik dapat dibuat sesuai dengan isi materi dan bahasa yang digunakan dalam konteks pembelajaran. Media komik digital dapat berkompetensi dengan media lain yang sudah ada seperti PowerPoint. Umumnya media komik digital memiliki beberapa keutamaan dibandingkan dengan media tradisional, dan juga memiliki keunggulan dalam desainnya, yaitu merangkai gambar dan memasukkan teks dialog serta dapat memberikan suara. Desain komik digital dapat disesuaikan dengan mata pelajaran dan kebutuhan siswa, sehingga mata pelajaran yang dikuasai dapat dengan mudah dikomunikasikan. Pada pengembangannya, Komik digital juga memiliki kelebihan yaitu penyampaian materi yang tidak terpotong-potong sehingga tidak membingungkan peserta didik dalam membaca dan memahami isi materi. Isi komik juga dapat disesuaikan dengan pembahasan isi pelajaran yang sedang berlangsung. Gambar yang terdapat di dalam komik digital dapat disesuaikan dengan kebutuhan tujuan pembelajaran dan latar belakang siswa, sehingga lebih familiar sekaligus dapat mencapai tujuan pembelajaran. media komik digital juga menyajikan informasi dalam bentuk gambar, sehingga memudahkan siswa untuk mengasimilasi berbagai materi dan berpengaruh pada peningkatan hasil belajarnya. Teknologi digital memiliki peran krusial sebagai sarana pembelajaran yang mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran, terutama melalui gambar digital atau ilustrasi. Penerapan teknologi ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, melainkan juga memberikan dorongan motivasi yang berpotensi meningkatkan prestasi belajar. Sesuai dengan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS tentang Kerajaan bercorak Islam di Nusantara pada kelas IV SDN kalilanang 1 dengan menggunakan komik digital, hal tersebut memberikan pengaruh positif dalam proses belajar siswa.

Hasil penelitian penerapan media komik digital pada pembelajaran IPAS tentang kerajaan bercorak islam di Nusantara dalam meningkatkan berpikir kesejarahan siswa telah dibahas di pembahasan. Dilihat dari uji analisis hasil rata-rata dengan menggunakan bantuan program SPSS 26, didapatkan hasil nilai rata-rata Pretest yaitu 36,88 dan nilai rata-rata Posttest yaitu 88,75. Dari hasil yang sudah ada, kemudian dianalisis menggunakan Uji Paired Sample T-test yang di mana dari hasil uji tersebut didapatkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, berdasarkan hasil tersebut maka hipotesis yang diperoleh yaitu H0 di tolak dan Ha diterima. Karena Ha diterima, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media komik digital pada pembelajaran IPAS tentang kerajaan bercorak Islam di Nusantara dalam meningkatkan berpikir kesejarahan siswa kelas IV SDN Kalilanang 1. Dilihat juga dari hasil uji N-gain Score yaitu 0,8297 yang dimana termasuk kategori ke dalam kategori tinggi yaitu berada diantara $g > 0,7$. Sehingga dapat dipastikan bahwa media komik digital sangat berpengaruh dalam dalam meningkatkan berpikir kesejarahan siswa kelas IV dan efektif jika diterapkan di dalam pembelajaran.

B. Rekomendasi

Berdasarkan data riset yang diperoleh, peneliti dapat menawarkan rekomendasi yang bisa dijadikan sebagai pertimbangan untuk pengembangan pembelajaran ke depannya.

1. Bagi sekolah

Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dengan memanfaatkan teknologi dapat meningkatkan mutu pendidikan, adanya media komik digital memberikan pengetahuan baru terhadap generasi selanjutnya.

2. Bagi guru

Penggunaan media komik digital dapat menjadi referensi dalam proses belajar mengajar, dan dapat dijadikan alat untuk memudahkan siswa untuk memahami pelajaran.

3. Bagi Siswa

Penggunaan media komik digital mampu menjadi media alternative untuk memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran terlebih pembelajaran yang bersifat abstrak.

4. Bagi Peneliti

Dapat mengembangkan penelitian lain dengan mengambil problematika yang ada dalam pendidikan, bukan hanya pada kesejarahan saja. Sehingga peneliti dapat menambah wawasan dan pengetahuannya dengan mengetahui sejauh mana media komik digital dapat berpengaruh dalam proses belajar mengajar.