

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Kesimpulan merupakan jawaban atas rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini. Berikut adalah kesimpulan yang dapat peneliti ambil setelah melakukan serangkaian penelitian.

Setelah dilakukan serangkaian penelitian diketahui bahwa ternyata media komik digital efektif meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek analisis pada mata pelajaran Sejarah. Dengan demikian media komik digital tepat digunakan sebagai media dalam kegiatan pembelajaran sejarah.

Setelah dilakukan serangkaian penelitian diketahui bahwa ternyata media komik digital efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek sintesis pada mata pelajaran Sejarah. Dengan demikian media komik digital tepat digunakan sebagai media dalam kegiatan pembelajaran sejarah.

B. Saran

Terdapat beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan terkait hasil penelitian ini. Adapun beberapa saran tersebut diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah

Berdasarkan temuan di lapangan yang peneliti dapatkan, maka peneliti menyarankan agar Kepala Sekolah dapat mengoptimalkan fasilitas multimedia khususnya komputer di sekolah. Optimalisasi fasilitas multimedia dapat memudahkan guru dan siswa dalam melakukan kegiatan belajar mengajar.

Optimalisasi yang dimaksud bukan hanya penambahan jumlah komputer semata namun juga meningkatkan pengelolaan fasilitas komputer seperti melakukan perawatan berkala, penataan ruang komputer/multimedia, dan lain sebagainya. Dengan demikian laboratorium komputer/ruang multimedia yang sudah ada dapat difungsikan dengan optimal.

2. Bagi Guru Mata Pelajaran Sejarah

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti menyarankan agar guru-guru dapat mengoptimalkan media komik digital sebagai salah satu alternatif media pembelajaran.

Penggunaan sebuah komputer sebagai sarana untuk membaca media komik digital sebaiknya tidak dilakukan secara bersama-sama oleh beberapa siswa. Sebuah komputer idealnya hanya digunakan oleh satu siswa saja. Hal ini berkaitan dengan kemampuan kecepatan membaca siswa yang berbeda-beda. Penggunaan komputer secara bersama-sama dikhawatirkan dapat mengganggu konsentrasi bagi siswa baik yang memiliki kemampuan membaca cepat maupun lambat.

Penggunaan media komik digital hendaknya dilengkapi dengan perangkat audio yang memadai. Perangkat *audio* yang tepat digunakan dalam penggunaan media komik digital adalah jenis *ear phone* atau *head set*. Alasan penggunaan kedua jenis perangkat *audio* tersebut adalah agar tidak mengganggu siswa lain yang juga sedang membaca komik digital. Penggunaan perangkat *audio* bertujuan untuk menambah kesan pada alur cerita dan juga meningkatkan motivasi belajar siswa.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat meneliti efektivitas media komik digital terhadap seluruh aspek pada ranah kognitif. Penelitian tidak hanya dilakukan pada aspek analisis dan sintesis saja namun juga pada aspek mengetahui, memahami, menerapkan, dan evaluasi.

