

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran komik menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model Borg and Gall. Tahapan model tersebut diawali dengan melakukan analisis pendahuluan berupa kajian terhadap materi/kurikulum dan analisis program, serta pengamatan dan wawancara dengan guru dan siswa. Kemudian materi yang dikembangkan dibuat rancangan program dengan merancang peta kompetensi, peta materi, dan naskah media pembelajaran komik berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media. Proses selanjutnya adalah proses produksi media komik dengan menggunakan *software Paint Tool SAI, dan CorelDRAW*. Media pembelajaran komik yang sudah jadi tersebut kemudian diuji oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media melalui angket pertanyaan. Setelah dinyatakan layak lalu media pembelajaran komik diterapkan dalam pembelajaran dengan metode *classical learning*. Setelah diterapkan dalam pembelajaran diperoleh keefektifan dari media pembelajaran komik dengan melihat hasil kuis dan angket. Selain itu peneliti juga memperkuat hasil penelitian dengan mendeskripsikan hasil pengamatan pada saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran komik, sehingga keefektifan dari pengembangan media pembelajaran komik tersebut lebih valid.
2. Media pembelajaran komik yang dikembangkan terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan beberapa hasil analisis angket dari ahli materi, ahli media dan siswa yang menyatakan bahwa media pembelajaran komik memiliki kriteria baik. Berdasarkan hasil observasi sebelum penggunaan media pembelajaran komik, guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi pelajaran di kelas. Setelah menggunakan media pembelajaran komik, suasana pembelajaran lebih dinamis serta

proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Siswa juga lebih bersemangat, tidak takut dan tidak terlihat jenuh dalam pembelajaran karena materi pelajaran yang selama ini bersifat abstrak dapat divisualisasikan sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa, menimbulkan keinginan dan minat baru, dan membangkitkan motivasi belajar siswa. Keefektifan media pembelajaran komik ini juga didukung dengan hasil rata-rata kuis dengan kategori baik, dan angket respon belajar siswa juga berkategori baik, serta angket motivasi belajar siswa juga berada dalam kategori baik. Dari hasil perhitungan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media komik efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran matematika di dalam kelas.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, disarankan :

1. Perlunya penggunaan media pembelajaran komik dalam proses pembelajaran di sekolah sebagai alternatif media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan dalam proses belajar seperti kurangnya perhatian siswa dalam belajar, siswa kurang semangat dalam mengikuti pelajaran, materi pelajaran yang abstrak, ketakutan siswa pada mata pelajaran tersebut. Sehingga pembelajaran dapat berjalan lancar, tujuan pembelajaran tercapai dan siswa memahami pelajaran dengan baik.
2. Setelah dikembangkan, media pembelajaran komik ini perlu diuji lebih lanjut untuk mengetahui apakah media pembelajaran komik ini dapat dikembangkan untuk topik matematika lainnya.
3. Hendaknya setelah produk dikembangkan, maka peneliti melanjutkan untuk menentukan keefektifan produk tersebut melalui kegiatan eksperimentasi, dimana ada kelas eksperimen yang menggunakan produk komik dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan komik dalam pembelajaran matematika.
4. Guru hendaknya membekali dirinya lebih baik lagi dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran agar suasana belajar lebih menyenangkan tanpa mengurangi esensi dari materi pelajaran yang disampaikan.

5. Untuk peneliti selanjutnya yang berkeinginan mengembangkan produk komik, pembuatan komik series menjadi alternatif yang dapat dicoba. Komik yang berseri akan lebih memudahkan fokus pembaca untuk memahami suatu topik dengan lebih jelas dan rinci dan pembuatan komik harus menggunakan prinsip kontekstual.