

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan uraian yang terdapat pada Bab IV, diperoleh simpulan terkait rumusan masalah. Adapun simpulan tersebut sebagai berikut.

- 5.1.1 Komik saintifik berperan terhadap peningkatan berpikir kritis di kelas eksperimen. Berdasarkan hasil uji Paired Sample t Test didapatkan nilai P-Value (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Nilai tersebut dibagi dua sehingga didapatkan P-Value (Sig.) lebih kecil dibandingkan  $\alpha$ , maka  $H_0$  ditolak, sehingga  $H_1$  diterima.  $H_1$  = Komik saintifik berperan terhadap peningkatan berpikir kritis siswa kelas V untuk materi dampak siklus air di kelas eksperimen, dengan selisih rata-rata posttest dan pretest sebesar 12,25.. Berdasarkan nilai N-gain rata-rata sebesar 0,2801, termasuk dalam katagori rendah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa peranan komik saintifik terhadap peningkatan berpikir kritis di kelas eksperimen termasuk rendah.
- 5.1.2 Media konvensional berperan terhadap peningkatan berpikir kritis di kelas kontrol, Berdasarkan hasil uji Paired Sample t Test: P-Value (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, lebih kecil dibandingkan  $\alpha$ , maka  $H_0$  ditolak. Bunyi  $H_1$  = Media konvensional berperan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V untuk materi dampak siklus air di kelas kontrol, dengan selisih posttest dan pretest sebesar 13,63.. Penggunaan media konvensional terhadap peningkatan berpikir kritis di kelas kontrol termasuk katagori rendah. Hal tersebut berdasarkan perolehan nilai N-gain rata-rata kelas kontrol sebesar 0,2887. yang termasuk dalam katagori rendah.
- 5.1.3 Perbedaan pembelajaran yang menggunakan komik saintifik pada kelas eksperimen tidak lebih baik dari media konvensional di kelas kontrol

terhadap peningkatan berpikir kritis. Dengan demikian, kelas eksperimen maupun kelas kontrol sama baiknya.

## 5.2 Saran

Mengacu pada penelitaian yang telah dilaksanakan dan hasil yang diperoleh. Adapun saran yang membangun untuk penelitian berikutnya adalah sebagai berikut.

5.2.1 Berdasarkan hasil rekapitulasi wawancara siswa di kelas eksperimen, mengakatan bahwa komik saintifik baik cerita maupun gambarnya dapat dikembangkan kembali. Bagi peneliti yang ingin melaksanakan penelitian dengan komik saintifik sebaiknya dikembangkan kembali cerita dan karakter komik. Karakter komik dapat dimodifikasi dengan bentuk karakter hewan, proses penggambaran dan pewarnaan lebih memaksimalkan kembali dengan aplikasi *photoshop*. Hal ini agar lebih menarik bagi siswa dan kualitas gambar lebih baik.

5.2.2 Mengacu pada hasil wawancara dengan guru kelas V, bahwa komik saintifik selain dibagikan ke siswa secara individual, sebaiknya komik ditampilkan di depan kelas berbantuan infocus atau ditempel di papan tulis. Berdasarkan pada pendapat tersebut, diharapkan pada penelitian selanjutnya, sebaiknya memberikan pengembangan pada komik saintifik. Pengembangan yang dapat dilakukan dengan mengadaptasi komik menjadi film animasi atau mengubah komik saintifik menjadi permainan berbasis *android*. Hal ini bertujuan untuk mengefisienkan dan mengekvektifkan penggunaan media pembelajaran.

5.2.3 Mengacu pada hasil temuan di kalas eksperimen yang terdapat di Bab IV. Siswa lebih suka menuliskan pertanyaan di lembar komik saintifik tahap menanya dibandingkan melisankan pertanyaan. Siswa kurang percaya diri, yang mengacu pada nilai rata-rata aspek percaya diri di lembar aktivitas siswa lebih kecil dibandingkan aspek tanggung jawab dan disiplin. Maka, disarankan untuk penilitian berikutnya dapat mengkaji tentang kemampuan bertanya siswa.