

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1. Simpulan

Tahapan pembuatan komik dilakukan dengan tiga tahap, yaitu pendefinisian, perancangan, dan pengembangan. Pada pembuatan komik harus diperhatikan karakteristik komik seperti panel, balon percakapan, tokoh, font, ukuran font, serta pewarnaan komik.

Dengan representasi visual menggunakan komik, terjadi perubahan kemampuan berpikir kritis. Hal ini dilihat dari nilai N-gain kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol, meskipun kedua kelas termasuk kedalam kategori sedang. Nilai N-gain pada kelas eksperimen sebesar 0,64 sedangkan nilai N-gain kelas kontrol sebesar 0,53.

Dengan representasi visual menggunakan komik, terjadi perubahan terhadap kemampuan penguasaan konsep. Hal ini dilihat dari nilai N-gain kelas eksperimen yang lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. N-gain pada kelas eksperimen sebesar 0,71 yang termasuk kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol N-gain sebesar 0,53 termasuk kategori sedang.

Berdasarkan hitungan angket respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan representasi menggunakan komik yang diberikan kepada siswa kelas eksperimen setelah pembelajaran, pada umumnya menunjukkan hasil yang positif terhadap penggunaan komik. Pernyataan yang diberikan terkait kegiatan belajar, ketertarikan, hambatan, serta aplikasi dan implementasi pembelajaran menggunakan representasi visual berupa komik.

5.2. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian, implikasi pada penelitian ini adalah penggunaan komik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan penguasaan konsep siswa. Tetapi, ada beberapa catatan dalam penggunaan komik yaitu perlunya menganalisis isi materi pada komik dan disesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar sesuai dengan kurikulum yang sedang berlaku. Sehingga tujuan pembelajaran tersampaikan dengan baik.

5.3. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, upaya meningkatkan berpikir kritis dan penguasaan konsep melalui pembelajaran representasi menggunakan komik memerlukan media pembelajaran komik yang siap digunakan dalam pembelajaran sehingga kemampuan berpikir kritis dan penguasaan konsep dapat dilatihkan dengan baik. Dalam proses menyiapkan komik diperlukan keterlibatan antara *creator* komik dengan guru mata pelajaran tersebut. Sehingga antara isi, dan tampilan komik menjadi satu kesatuan. Sehingga siswa akan merasa terbantu dengan penggunaan sumber belajar komik.