

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa rata-rata hasil belajar antara kedua kelas eksperimen yang masing-masing menggunakan media peta konsep dan komik ilmiah, tidak berbeda secara signifikan. Hasil uji-t menunjukkan bahwa $t_{hitung} : 0,57 < t_{tabel} : 3,17$. Kedua media pada umumnya memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Analisis indeks N-gain menunjukkan bahwa peta konsep memberikan pengaruh positif sebesar 100 % terhadap hasil belajar siswa, sedangkan komik ilmiah memberikan pengaruh positif sebesar 97,14 % terhadap hasil belajar siswa. Ketuntasan pada kelas peta konsep berkategori 'cukup' dengan persentase ketuntasan sebesar 72,5%. Sedangkan siswa pada kelas komik ilmiah kurang tuntas dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan persentase ketuntasan sebesar 28,57%. Penggunaan peta konsep dan komik ilmiah sebagai media pembelajaran memberikan kontribusi yang 'cukup' terhadap hasil belajar akhir siswa. Rata-rata nilai posttest pada kelas eksperimen 1 adalah 70,275 dan rata-rata nilai posttest pada kelas eksperimen 2 adalah 60,18.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka ada beberapa saran yang perlu diajukan :

1. Bagi guru :

- a. Dalam pemilihan media pembelajaran hendaknya lebih bervariasi dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Jangan menggunakan media yang monoton dan kurang menarik perhatian siswa.
- b. Komik ilmiah dan peta konsep dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran.
- c. Pada saat melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media peta konsep dan komik ilmiah, hendaknya guru senantiasa memberikan bimbingan terhadap siswa dan disertai dengan metode pembelajaran yang sesuai.
- d. Pada saat melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media peta konsep dan komik ilmiah, guru hendaknya lebih komunikatif dalam menyampaikan materi.

2. Bagi Peneliti Lainnya :

- a. Peneliti dapat mengkaji penggunaan komik ilmiah dan peta konsep dalam bidang kajian lainnya.
- b. Peneliti dapat menyempurnakan pembuatan komik dan peta konsep dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang menyediakan program-program aplikasi komputer yang mendukung.

