

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data yang dilakukan maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai intisari dari penelitian ini, sehingga mempertegas hasil yang telah dicapai.

A. Kesimpulan

Berdasarkan gambaran hasil analisis data yang diperoleh selama penelitian di SD Lab School UPI Bandung, dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan komik dengan yang menggunakan cerita bergambar pada mata pelajaran sains. Hal tersebut dapat dilihat dari perolehan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan komik lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang menggunakan bergambar kelas kontrol.

Secara lebih khusus, kesimpulan penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut. Pertama, terdapat perbedaan hasil belajar pada aspek pemahaman antara siswa yang menggunakan komik dengan siswa yang menggunakan cerita bergambar pada mata pelajaran sains . Kedua, terdapat perbedaan hasil belajar pada aspek penerapan antara siswa yang menggunakan komik dengan siswa yang menggunakan cerita bergambar pada mata pelajaran sains.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian yang telah dipaparkan diatas, berikut ini dikemukakan saran-saran berkenaan dengan kegiatan penelitian yang telah dilaksanakan:

I. Bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih bagi perkembangan disiplin ilmu Teknologi Pendidikan, terutama dalam pengembangan media pembelajaran.
- b. Diharapkan media komik ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan mata kuliah media pembelajaran yang diberikan di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UPI.
- c. Kerjasama dengan pihak pengguna lebih ditingkatkan lagi, dalam hal ini sekolah, sehingga pihak jurusan dapat memfasilitasi keberadaan program pembelajaran sebagai wujud kepedulian terhadap pengembangan media pembelajaran.

II. Bagi Pihak Sekolah dan Guru

- a. Penggunaan media komik untuk menjelaskan materi pada mata pelajaran tertentu dapat dipergunakan sebagai suatu alternatif penggunaan media bagi guru, sehingga bisa merubah paradigma bahwa komik bukan sekedar bacaan anak-anak yang sifatnya menghibur, namun dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran.

- b. Penggunaan media komik dalam mata pelajaran sains diharapkan dapat memberikan motivasi pada guru dalam mengembangkan kreatifitas mereka dalam menyusun dan merancang media pembelajaran.
- c. Penggunaan media komik pada mata pelajaran sains diharapkan dapat menjadi motivasi bagi keberhasilan kegiatan belajar siswa.

III. Bagi Peneliti Lebih Lanjut

- a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai studi pendahuluan untuk memahami penggunaan media komik dalam pembelajaran. Sudah selayaknya media ini dijadikan sebagai kesempatan yang baik untuk mengembangkan media pendidikan pada lembaga-lembaga pendidikan yang ada saat ini.
- b. Mengkaji lebih jauh lagi penggunaan media komik dengan melibatkan variabel lain dan pengambilan populasi dengan skala yang lebih besar.
- c. Lebih memperluas dan memperdalam kajian yang berkaitan dengan segi konseptual maupun aplikasi dari media komik.
- d. Melakukan penelitian dengan menggunakan media komik pada mata pelajaran dan ranah yang lainnya.

