

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Adapun kesimpulan yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Komik berbasis *Brain Based Learning* sebagai sumber belajar mandiri pada materi Hukum Kepler yang telah divalidasi oleh ahli mendapatkan hasil sangat valid pada aspek konten dan media dengan persentase sebesar 93,33% dan 83,59% dan mendapat hasil sesuai pada aspek kesesuaian komik dengan *Brain Based Learning* dengan persentase 78,41%.
- 2) Komik berbasis *Brain Based Learning* pada materi Hukum Kepler dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* didapati nilai *N-gain* sebesar 0,5 dengan kategori sedang sehingga komik berbasis *Brain Based Learning* cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.
- 3) Uji keterbacaan pada komik berbasis *Brain Based Learning* pada materi Hukum Kepler mendapatkan hasil 91,33% yang menunjukkan tingkat keterbacaan tinggi atau termasuk dalam kategori mandiri, artinya peserta didik dapat menggunakan komik berbasis *Brain Based Learning* secara mandiri tanpa bantuan dari guru maupun tenaga ahli.
- 4) Dengan menggunakan angket respon peserta didik diperoleh hasil 76,26% dengan kategori baik. Hal ini menunjukkan komik berbasis *Brain Based Learning* pada materi Hukum Kepler mendapatkan respon yang baik dari peserta didik.

5.2 Implikasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, komik berbasis *Brain Based Learning* dapat dijadikan sebagai acuan dalam proses belajar mandiri, buku pendamping pembelajaran. Serta dapat menjadi salah satu opsi perangkat ajar yang digunakan untuk menunjang kurikulum merdeka belajar.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti mengajukan beberapa rekomendasi yang dapat digunakan sebagai pertimbangan pada penelitian selanjutnya, sebagai berikut.

- 1) Mengembangkan komik berbasis Brain Based Learning pada materi lain, dengan terlebih dahulu membagi materi menjadi beberapa bagian kecil atau disusun dalam beberapa seri, dengan tujuan agar komik yang dibuat tidak terlalu tebal.
- 2) Mengganti penjelasan gambar dengan animasi agar siswa dapat lebih mudah memperhatikan pergerakan objek pada materi yang dibahas.
- 3) Meningkatkan kualitas penggambaran ilustrasi dengan mempertimbangkan teori dan konsep desain pada bidang desain komunikasi visual untuk meningkatkan ketertarikan peserta didik.
- 4) Mengurangi, mengubah atau membagi kalimat yang diucapkan tokoh pada balon kata untuk mengurangi kepadatan teks pada tiap balon kata.
- 5) Mempertimbangkan kembali penggunaan aplikasi flipbook dengan mengganti pilihan aplikasi atau memberi bookmark agar siswa lebih mudah mencari lokasi materi yang dibutuhkan pada komik.
- 6) Memperkuat unsur muatan lokal komik sehingga unsur edukasi pada komik bukan hanya sebatas menyampaikan mata pelajaran fisika.