

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan Komik Kue Indonesia**

Berdasarkan hasil penelitian pembahasan, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan Komik Kue Indonesia menggunakan prosedur pengembangan *R&D* yaitu 4D. Model 4D dilakukan tahap *define, design, develop*. *Define* dilakukan dengan tahap berupa observasi kelas, wawancara dan studi pustaka. Tahap *define* merumuskan tujuan dengan mengacu pada kompetensi dasar 3.3. Tahap *design* dilakukan pembuatan rancangan produk awal yaitu ide cerita, *storyline* dan *script*, gambar komik, pewarnaan dan pemberian balon kata serta *finishing*. Tahap *develop* yaitu validasi oleh ahli materi dan media, selanjutnya uji coba kelayakan komik Kue Indonesia oleh 10 orang siswa untuk skala terbatas dan 34 orang siswa untuk skala besar dari kelas VIII A dan B, SMP N 4 Yogyakarta. Komik Kue Indonesia berisi, (a) pengertian bahan pangan serta hasil olah bahan setengah jadi dari bahan sereal dan umbi; (b) karakteristik (jenis, manfaat, kandungan) dari produk Timus, Putu Mayang, dan Kipo; (c) teknik pengolahan Timus, Putu Mayang, dan Kipo; (d) tahap pembuatan Timus, Putu Mayang, dan Kipo.
2. Tingkat kelayakan komik Kue Indonesia pada mata pelajaran Prakarya dinyatakan sangat layak oleh ahli materi dan ahli media II, serta ahli media I menyatakan layak. Hasil uji coba pada 34 siswa kelas VIII B SMP N 4 Yogyakarta menunjukkan 82% siswa menyatakan bahwa produk media sangat

layak dan 18% menyatakan layak. Hal ini menunjukkan bahwa komik Kue Indonesia mata pelajaran Prakarya secara keseluruhan dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Yogyakarta.

## **B. Keterbatasan Penelitian**

Dalam pengembangan media komik Kue Indonesia pada mata pelajaran Prakarya masih memiliki keterbatasan, antara lain:

1. Materi dalam komik hanya terbatas untuk pengolahan sereal dan umbi dengan produk timus, putu mayang dan kipo sehingga tidak mencakup materi yang lebih banyak lainnya.
2. Media komik merupakan media cetak yang terbuat dari kertas sehingga membutuhkan perawatan yang khusus dan dalam penggunaannya juga memerlukan kehati-hatian agar buku tetap terjaga.
3. Proses pengembangan media hanya dilakukan sampai tahap uji coba sehingga belum bisa disebarluaskan ke sekolah lain.

## **C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Pengembangan produk lebih lanjut setelah melakukan penelitian ini yaitu:

1. Media komik merupakan media cetak yang membutuhkan perawatan khusus agar tetap dalam keadaan baik. Untuk mengatasi keterbatasan perawatan tersebut dapat dikembangkan dalam bentuk *softfile* sehingga tidak membutuhkan perawatan khusus seperti PDF atau JPEG.
2. Media komik ini dapat dikembangkan dengan menghadirkan produk sejenis namun materi yang disajikan berbeda sehingga tidak hanya materi pengolahan sereal dan umbi dengan contoh olahan bahan tepung beras yang diolah

menjadi kue serabi, atau kue Indonesia lainnya yang mencakup materi Serealialia dan Umbi.

3. Media komik dapat disebarluaskan jika cakupan materi lengkap dan sesuai dengan tujuan pembelajaran mata pelajaran Prakarya pada materi Serealialia, Kacang-kacangan dan Umbi.

#### **D. Saran**

Berdasarkan keterbatasan yang telah dijelaskan serta kesimpulan-kesimpulan yang telah didapatkan, pengembangan komik Kue Indonesia untuk pembelajaran Prakarya ini masih memiliki banyak kekurangan. Maka dari itu, berikut ini beberapa saran yang muncul:

1. Media komik Kue Indonesia sebaiknya dapat dijadikan *softfile* agar tetap terjaga dengan baik daripada media cetak berbentuk buku.
2. Penambahan materi dalam media komik Kue Indonesia agar mencakup materi yang lebih luas seperti contoh produk Kue Indonesia dengan bahan dasar Kacang-kacangan, pengertian serta karakteristik produk kacang-kacangan.
3. Dapat dijadikan referensi atau sumber belajar untuk siswa Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Atas, dan umum tentang pengolahan makanan tradisional berbahan serealialia dan umbi.