

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan tentang Produk

Berdasarkan hasil analisis pada BAB IV sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan terkait dengan penelitian dan pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis komik digital untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas X SMK Penerbangan AAG Adisutjipto. Adapun kesimpulannya adalah sebagai berikut.

1. Secara umum, Kegiatan pembelajaran di SMK Penerbangan AAG Adisutjipto berjalan dengan baik. Sekolah menyediakan fasilitas yang memadai untuk mendukung kegiatan belajar mengajar siswa dan guru. Dengan adanya fasilitas penunjang tersebut guru memungkinkan untuk menyampaikan materi dengan sangat baik. Setiap kelas di SMK Penerbangan Adisutjipto AAG difasilitasi oleh serangkaian proyektor untuk memungkinkan guru menerapkan konten pembelajaran yang menarik dalam bentuk presentasi *Powerpoint*. Namun berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah yang dilakukan masih kurang penggunaan media pembelajaran interaktif, guru cenderung lebih sering menggunakan *Powerpoint* atau buku teks yang membuat minat belajar siswa rendah. b) Media pembelajaran berbasis komik digital yang dikembangkan oleh peneliti merupakan media pembelajaran yang diperlukan bagi guru dan siswa

untuk meningkatkan minat dan hasil belajar. Komik digital dikembangkan berdasarkan SK (Standar Kompetensi) dan KD (Kompetensi Dasar) pada materi peran perintis penerbangan Indonesia, peristiwa besar penerbangan Indonesia, jenis pesawat yang digunakan di Indonesia, dll. Pembuatan media pembelajaran berbasis komik terdiri dari beberapa langkah, yakni: 1) Penyusunan media pembelajaran, 2) Pengumpulan bahan pustaka, 3) Penyusunan materi sesuai KI dan KD, 4) Pengumpulan draft komik digital yang dikumpulkan dari materi pustaka, 5) Pembuatan *storyboard* berdasarkan materi yang telah disiapkan 6) pembuatan komik secara digital; 7) pengujian produk secara internal.

2. Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis komik digital digital untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas X SMK Penerbangan AAG Adisutjipto telah melalui beberapa tahapan penilaian untuk mendapatkan kelayakan. Hasil uji kelayakan pertama dapat dilihat dari hasil ahli materi dan media. Ahli materi memberikan penilaian dengan prosentase kevalidan sebesar 75.5%. Sedangkan ahli media memberikan penilaian dengan prosentase kevalidan sebesar 89%. Hasil uji kelayakan kedua dilihat dari guru mata pelajaran Sejarah Indonesia. Hasilnya dari guru pengampu mata pelajaran Sejarah Indonesia memberikan penilaian dengan hasil yang baik dengan prosentase kevalidan sebesar 80%. Berdasarkan uji ketiga ahli tersebut dapat ditarik simpulan bahwa media pembelajaran sejarah berbasis komik digital

layak digunakan sebagai media pembelajaran.

3. Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran komik digital lebih tinggi jika dibandingkan dengan menggunakan media *Powerpoint*. Hasil uji *t* pada *t-test for Equality Means* pada baris bagian atas (*ewual variance assumed*) menunjukkan nilai Sig. (2 tailed) sebesar $0,971 > 0,05$ maka H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yakni kelas yang menggunakan produk media pembelajaran dengan kelas kontrol yakni kelas yang tidak menggunakan produk media pembelajaran. Setelah diketahui adanya peningkatan yang signifikan terhadap nilai yang didapatkan antara kelas eksperimen yakni kelas X AP 2 dan kelas kontrol yakni kelas X AP 1 maka dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis komik digital pada materi “Peran Tokoh-Tokoh dalam Penerbangan di Indonesia” mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.
4. Minat peserta didik kelas X terhadap pelajaran sejarah setelah menggunakan media komik digital mendapatkan respon positif dengan prosentase sebesar 84,7%. Hasil angket minat belajar di atas menjelaskan bahwa siswa menikmati dengan antusias pembelajaran sejarah mulai dengan mendengarkan penjelasan guru mengeksplor secara dalam materi yang terdapat pada media komik digital. Siswa merasa lebih memahami materi yang tertuang dalam media dalam bentuk komik digital dari pada

media yang dipakai oleh guru sebelumnya yakni *Powerpoint* dan buku paket sejarah. Siswa cenderung aktif dan memiliki rasa ingin tahu terhadap materi yang dan antusias mencatat poin-poin penting yang disampaikan guru.

B. Saran Pemanfaatan Produk

1. Guru

Dalam melaksanakan pembelajaran guru hendaknya menggunakan media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat dan semangat peserta didik agar pembelajaran tidak membosankan dan peserta didik lebih aktif berpartisipasi di dalam kelas. Dengan bantuan media pembelajaran, guru dapat mengatur waktu pembelajaran.

2. Sekolah

Sekolah perlu dapat menyediakan media pembelajaran yang lebih berkualitas untuk mendukung guru dalam proses belajar mengajar serta membangkitkan minat dan hasil belajar peserta didik.

3. Peneliti Lain

Peneliti lain dapat mengembangkan media pembelajaran sejarah berbasis komik digital atau media pembelajaran lainnya untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi guru sejarah.

C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Hasil penelitian ini dapat memperkaya informasi pembaca secara umum mengenai penelitian dan pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis komik digital untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa siswa kelas X SMK Penerbangan AAG Adisutjipto.

2. Hasil penelitian ini bisa dijadikan bahan rujukan dan tambahan informasi dalam melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital bagi peneliti lain.
3. Penggunaan media dalam pembelajaran sangatlah penting, karena pencapaian tujuan pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh guru, sarana dan prasarana sekolah, tetapi juga oleh media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Guru harus menggunakan media dalam mengkomunikasikan pembelajaran. Pembelajaran sejarah dengan menggunakan media pembelajaran sejarah berbasis komik digital dapat merangsang semangat siswa untuk mengikuti proses kegiatan belajar mengajar. Dengan meningkatnya minat belajar peserta didik, maka hasil belajar pun meningkat. Penggunaan media pembelajaran juga dapat menjembatani interaksi antara peserta didik dan guru supaya pembelajaran berpusat pada peserta didik.
4. Dengan menggunakan media pembelajaran sejarah berbasis komik digital, guru dapat membantu peserta didik lebih memahami pembelajaran sejarah. Guru juga dapat menghemat waktu dalam mendistribusikan materi dan kegiatan belajar mengajar tidak lagi berpusat pada guru.
5. Hasil pengembangan tersebut akan disebarluaskan ke seluruh Indonesia melalui *Platform* Guru Mengajar. Hasil penelitian ini didistribusikan dalam bentuk *softfile*. Produk yang lahir dari perkembangan ini tentunya memiliki keterbatasan. Produk ini diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut untuk materi Sejarah Indonesia lainnya dengan alat evaluasi yang lengkap.