

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian berjudul “Pengembangan Komik Kerajaan Majapahit Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Di Kelas X SMK Negeri 1 Beji” telah menghasilkan produk media pembelajaran berupa komik. Terdapat dua versi komik yang dihasilkan yaitu versi manual berupa buku komik sebanyak lima cetak dan versi digital berupa file PDF (*Portable Document Format*) sehingga komik dapat digunakan pada perangkat elektronik yang sudah terpasang aplikasi *PDF Reader*. Komik telah dibuat melalui prosedur-prosedur penelitian pengembangan serta divalidasi dan direvisi oleh ahli materi, ahli media, guru sejarah, dan siswa untuk memperoleh media komik yang layak digunakan dalam pembelajaran sejarah.

Kelayakan tersebut bergantung pada skor akhir yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, guru sejarah, dan siswa. Berikut adalah data skor akhir yang diberikan:

1. Ahli materi memberi skor akhir sebesar 3,4 poin pada produk akhir komik dan dinyatakan “baik”. Skor ini diperoleh dari tahap validasi media pembelajaran.
2. Ahli media memberi skor akhir sebesar 3,4 poin pada produk akhir komik dan dinyatakan “baik”. Skor ini diperoleh dari tahap validasi media pembelajaran.

3. Guru sejarah memberi skor akhir sebesar 3,8 poin pada produk akhir komik dan dinyatakan “baik”. Skor ini diperoleh dari tahap validasi media pembelajaran.
4. Siswa uji coba individu memberi skor akhir sebesar 4,52 poin pada produk akhir komik dan dinyatakan “sangat baik”. Skor ini diperoleh dari tahap uji coba media pembelajaran.
5. Siswa uji coba kelompok memberi skor akhir sebesar 4,58 poin pada produk akhir komik dan dinyatakan “sangat baik”. Skor ini diperoleh dari tahap uji coba media pembelajaran.

Berdasarkan skor yang telah diberikan oleh ahli materi, ahli media, guru sejarah, dan siswa, produk komik telah memenuhi kriteria minimal kelayakan sehingga produk komik layak digunakan dalam proses pembelajaran sejarah.

B. Saran ★

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan maka penulis dapat memberi saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Sekolah hendaknya menyediakan sumber belajar sejarah yang menarik bagi siswa selain buku paket. Banyak sumber belajar sejarah lain yang menarik dan dapat dijadikan sebagai pendukung buku paket seperti komik yang penulis kembangkan. Tujuannya adalah supaya siswa tidak bosan saat belajar sejarah karena hanya menggunakan satu sumber belajar yaitu buku paket.

2. Bagi Guru Sejarah

Guru Sejarah hendaknya menggunakan metode dan media pembelajaran yang bervariasi sehingga pembelajaran sejarah akan terasa lebih menyenangkan. Guru sejarah dapat menggunakan media interaktif seperti komik bermuatan sejarah sehingga pembelajaran sejarah tidak terkesan membosankan. Hal tersebut dapat membantu siswa dalam memahami makna dibalik terjadinya sebuah peristiwa bersejarah dengan baik.

3. Bagi Siswa

Siswa hendaknya belajar sejarah tidak hanya menggunakan buku paket saja. Siswa dapat menggunakan media lain yang lebih menarik untuk belajar sejarah seperti menggunakan komik yang mengandung unsur-unsur sejarah. Penggunaan berbagai macam media pembelajaran sejarah diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar sejarah.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti hendaknya membuat komik yang lebih menarik secara visual dan cerita sehingga siswa dapat tertarik untuk belajar sejarah. Hal tersebut dapat dimulai dengan cara menabung sejumlah uang atau mencari sponsor yang berkenan mendanai penelitian. Biaya penelitian pengembangan sebuah media pembelajaran seperti komik membutuhkan dana yang cukup besar sehingga jumlah dana juga berpengaruh terhadap kualitas produk akhir yang dihasilkan.

C. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan maka keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Biaya yang digunakan dalam memproduksi komik.

Komik yang dihasilkan memiliki visual gambar yang tidak sebagus gambar pada komik profesional karena keterbatasan dana penulis. Terbatasnya dana penulis dikarenakan penulis tidak menggunakan dana penelitian dari pihak ketiga seperti sponsor atau donatur. Pengembangan media komik dalam penelitian ini sepenuhnya menggunakan dana pribadi penulis.

2. Waktu penelitian

Penelitian ini memiliki waktu yang terbatas dikarenakan menyesuaikan beban waktu studi kuliah penulis yang sudah akan habis. Hal tersebut membuat penulis hanya menguji coba media komik sebatas untuk mengetahui tingkat kelayakannya saja. Ada beberapa tahap penelitian pengembangan yang tidak selesai tepat waktu yang membuat waktu penelitian penulis bertambah lama.

3. Kefektivitasan media komik.

Waktu penelitian yang terbatas membuat penulis tidak dapat melakukan uji efektivitas pada media komik. Uji efektivitas digunakan untuk mengetahui pengaruh media komik dalam membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah yang disampaikan melalui media komik.