

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian dan pengembangan media komik berbasis aplikasi medibang paint materi kehidupan bangsa Indonesia pada zaman pendudukan jepang siswa kelas XI IPS 3 di SMA N 4 Kota Jambi, menggunakan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE memiliki beberapa tahapan pengembangan, yaitu *Analyze* (analisi), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Tahap analisis untuk mencari kompetensi yang akan dipelajari di kelas serta permasalahan yang terjadi, melihat katakteristik peserta didik terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung, dan memperhatikan bagaimana kebutuhan siswa terhadap kegiatan pembelajaran berlangsung serta merumuskan solusi dari analisis yang dilakukan. Tahap perancangan dilakukan menggunakan peralatan yang telah disediakan, membuat desain, sketsa dan kemudian mengaplikasikan medibang paint untuk pembuatan komik, baik dari memperjelas sketsa awal dan perwarnaan, sehingga membentuk produk yang diinginkan. Tahap pengembangan yang dilakukan adalah dengan bantuan tim ahli untuk menilai kevalidan produk yang dikembangkan tersebut. Tahap ini mengikutsertakan tim ahli validasi materi dan ahli validasi media, adapun hasil penilaian dari validator materi yaitu 50 point dengan presentase 89,28

yang dikategorikan produk sangat baik. Sedangkan penilaian dari validator media, yaitu 48 point dengan presentase 75 yang dikategorikan baik. Setelah produk dinilai oleh tim validator, kemudian siap untuk di uji cobakan sesuai dengan intruksi dari tim validasi. Penilaian yang dilakukan oleh tim ahli terhadap media komik dengan materi sejarah dapat dinyatakan valid. Adapun jumlah siswa yang diuji cobakan yaitu 8 orang siswa sebagai responden, dengan kategori kelompok kecil. Total penilaian yaitu 429 point dan di presntasekan $\frac{429}{480} \times 100\% = 89,37\%$ dengan keterangan sangat baik, karena 89,37% berada pada rentang 76% - 100% sehingga respon siswa dikategorikan sangat baik.

2. Uji coba lapangan dilakukan untuk melihat respon siswa terhadap media komik sebagai media dalam pembelajaran. Adapun hasil penilaian dari respons siswa nilai jumlah keseluruhan dari 36 siswa yaitu $\frac{1944}{2160} \times 100\% = 90\%$, dengan presentase 90% dikategorikan kedalam respons siswa yaitu 76% – 100% juga disebut Sangat Baik, dari respons siswa terlihat bahwa media komik berbasis aplikasi mediabang paint materi kehidupan bangsa indonesia pada zaman pendudukan jepang mendapatkan respon sangat baik dari siswa sebagai media pembelajaran.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media komik sejarah kehidupan bangsa indonesia pada zaman pendudukan jepang sebagai media pembelajaran, memiliki beberapa implikasi yang ditemukan dari hasil uji coba media, adapun implikasi media pembelajaran yang dikembangkan adalah:

1. Implikasi Praktis

Media komik sebagai media dalam pembelajaran sejarah kehidupan bangsa Indonesia pada zaman pendudukan Jepang dapat membantu guru dalam mencari dan menambah sumber serta variasi media dalam proses pembelajaran, media komik ini juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi terkait pada peristiwa sejarah, hal ini dapat menambah pemahaman dan informasi yang dimiliki peserta didik terhadap peristiwa sejarah di Indonesia khususnya materi kehidupan bangsa Indonesia pada zaman pendudukan Jepang. Berdasarkan uji lapangan untuk melihat respon peserta didik terhadap media komik sebagai media pembelajaran sejarah diperoleh kesimpulan bahwa peserta didik terlihat tertarik dan sangat senang ketika belajar menggunakan media komik, tingkat antusias peserta didik terlihat mereka fokus membaca materi yang terdapat pada media komik, adapun respon peserta didik yaitu sangat baik.

2. Implikasi Teoritis

Hasil dari penelitian dapat dilihat bahwa terkait dengan pembelajaran yang efektif sebagai implikasi teoritis, proses pembelajaran akan efektif dan efisien jika menggunakan media pembelajaran, (Asyar dalam Savitri 2018:91) menggunakan media pembelajaran dapat menjangkau peserta didik ditempat yang berbeda-beda, dengan media durasi pembelajaran bisa dikurangi. Kemudian media pembelajaran dapat menambah kemenarikan tampilan materi sehingga dapat mengambil perhatian peserta didik untuk fokus belajar, dengan materi yang terdapat pada media komik sehingga menambah pengetahuan tentang sejarah peserta didik.

5.3 Saran

1. Media komik yang dikembangkan dengan materi kehidupan bangsa Indonesia pada zaman pendudukan Jepang, diharapkan dapat menjadi pilihan bagi guru dalam menambah variasi media pembelajaran, media komik dengan materi yang telah disesuaikan dapat menjadi pilihan guru untuk mengajarkan peserta didik sehingga berpengaruh terhadap pengetahuan tentang sejarah di Indonesia.
2. Bagi peserta didik, media komik dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran, media komik ini diharapkan dapat menambah minat dan menimbulkan motivasi peserta didik untuk membaca, bisa menjadi media untuk belajar secara mandiri.
3. Bagi peneliti, para peneliti yang ingin melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran, dengan prosedur pengembangan model ADDIE dapat menjadi acuan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran.