BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari analisis data pembahasan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa minat siswa dalam menulis dapat dipengaruhi oleh penggunaan aplikasi Comica. Hal ini ditunjukkan dengan temuan uji t uji hipotesis yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 5,22$ lebih besar dari $t_{tabel} = 2,01$ pada taraf signifikansi 0,05. Selain itu, nilai rata-rata komputasi post-test kelas eksperimen yang menggunakan Comica adalah 80,36, lebih tinggi dibandingkan rata-rata kelas kontrol yaitu 75,24.

Peningkatan tersebut terjadi karena dengan menggunakan media comica menyebabkan siswa lebih antusias dan lebih bersemangat dalam proses pembelajaran. Adanya media pembelajaran seperti comica tersebut tentu akan menjadikan pembelajaran lebih baik dan dapat meningkatkan pengetahuan siswa. Dengan demikian pada penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan antara aplikasi comica terhadap minat menulis cerita pada siswa kelas V pada mata pelajaran IPS.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti ingin menyampaikan beberapa saran dari pengamatan peneliti selama melakukan penelitian yaitu sebagai berikut:

5.2.1 Bagi Guru

Peneliti telah melihat melalui uji coba dengan aplikasi Comica bahwa siswa menjadi lebih terlibat dan mampu lebih banyak berinteraksi di kelas sehingga memperluas pengetahuan mereka. Dalam hal ini, aplikasi Comica diharapkan dapat berfungsi sebagai pengganti baru yang dapat memberikan

wawasan dan pengetahuan, khususnya bagi para pendidik IPS, guna meningkatkan hasil pembelajaran.

5.2.2 Bagi Siswa

Keterlibatan dan semangat belajar siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan materi pembelajaran yang lucu. Siswa akan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang disiplin dan lebih mungkin memperhatikan dan bereaksi terhadap informasi yang disajikan oleh instruktur mereka.

5.2.3 Bagi Sekolah

Untuk memastikan proses pembelajaran tidak terasa membosankan dan agar siswa berprestasi dengan meningkatkan minat dan hasil, sekolah hendaknya menyosialisasikan dan memotivasi guru tentang nilai model pembelajaran yang mengarah pada penerapan pembelajaran aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan, seperti seperti menggunakan komika. pendidikan siswa.