

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN

5.1 SIMPULAN

Media komik digital berbasis *Ibis Paint X* mengenai materi Pengaruh Agama dan Kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia telah berhasil dikembangkan. Desain media ini memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia di aplikasi *Ibis Paint X*. Kesimpulan penelitian dan pengembangan disajikan sebagai berikut:

1. Pengembangan media komik digital berbasis *Ibis Paint X* untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas X SMA Negeri 6 Kota Jambi . pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE meliputi: *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Prosedur penembangan media komik digital berbasis *Ibis Paint X* ini, langkah awal yang harus disiapkan terdiri dari mempersiapkan kanvas lalu dibuat sedemikian rupa menjadi beberapa panel dalam setiap lembar komik, setelah itu menentukan isi dari setiap panel yang telah dibuat sesuai dengan sub-materi yang telah ditentukan dengan menyesuaikan tema, font, background dan gambar yang relevan dengan materi. Setelah selesai media komik menggunakan bantuan web *Fliphtml5* untuk kemudian dapat diakses dalam format *flipbook*. Media komik digital berbasis *Ibis Paint X* dapat meningkatkan motivasi belajar sejarah dengan presentase awal saat pre test kelas eksperimen sebesar 56% dan mengalami peningkatan saat pelaksanaan post test kelas eksperimen sebesar 73%.

2. Hasil uji efektivitas media pembelajaran melalui uji-t (*Independent Sample T-Test*), menunjukkan hasil signifikan $0,001 < 0,05$. Hal ini membuktikan media komik digital berbasis *Ibis Paint X* efektif meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas XE4 SMAN 6 Kota Jambi.

5.2 IMPLIKASI

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media komik digital berbasis *Ibis Paint X* untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas X SMA Negeri 6 Kota Jambi, dapat dikemukakan secara implikasi secara teoritis dan praktis yaitu sebagai berikut:

5.2.1 Implikasi Teoritis

Hasil penelitian menunjukkan media komik digital berbasis *Ibis Paint X* mampu meningkatkan motivasi belajar sejarah peserta didik dengan cara yang efektif.

5.2.2 Implikasi Praktis

Penelitian ini merupakan inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya pada guru sejarah. Aplikasi *Ibis Paint X* yang digunakan dapat menyimpan format gambar (jpg, png) dan dapat didistribusikan secara digital melalui platform media sosial agar menjangkau audiens secara global dengan cepat dan lebih efisien.

5.3 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat berbagai aspek yang dapat diangkat sebagai saran yang baik bagi guru, peserta didik, sekolah dan peneliti. Adapun saran-saran yang ingin penulis sampaikan yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Media komik digital berbasis *Ibis Paint X* ini dapat menjadi acuan dan masukkan sebagai bahan referensi dalam penggunaan media terhadap proses peningkatan kualitas belajar mengajar dengan menyesuaikan zaman.

2. Bagi Peserta didik

Peserta didik hendaknya dapat memperbaiki gaya belajar yang mana harus memperbanyak mencari informasi dari berbagai sumber agar dapat mempermudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

3. Bagi Sekolah

Bagi pihak sekolah agar dapat meningkatkan kualitas dan juga semangat pada guru maupun peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran, sehingga memiliki inovasi terbaru dan melatih kreativitas guru dalam melakukan pengembangan media pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Untuk peneliti, selanjutnya lebih ditingkatkan mengenai penelitian pengembangan media pembelajaran sejarah seperti komik maupun media lainnya untuk melakukan inovasi sehingga suasana belajar menjadi menyenangkan.