

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Media komik materi unsur senyawa dan campuran untuk siswa SMP yang dikembangkan terdiri dari sampul, salam perkenalan, kata pengantar, materi pelajaran, isi cerita komik, serta telah sesuai karakteristik produk yang dilengkapi dengan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), indikator dan tujuan pembelajaran.
2. Kelayakan media komik materi unsur senyawa dan campuran untuk siswa SMP berdasarkan penilaian ahli materi dari keseluruhan aspek yang dinilai sebesar 0,885 yang termasuk kategori validitas sangat tinggi dan ahli media dari keseluruhan aspek yang dinilai sebesar 0,7421 yang termasuk kategori validitas tinggi.
3. Respon siswa terhadap media komik unsur senyawa dan campuran untuk siswa SMP berdasarkan hasil angket respon siswa sebesar 86,8% yang termasuk kategori sangat menarik sebagai media pembelajaran.

B. Saran

Penelitian yang dilakukan tidak terlepas dari keterbatasan peneliti maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa, media komik yang telah dihasilkan dalam penelitian ini sebaiknya dirawat dengan baik agar tidak mudah rusak sehingga dapat

digunakan kembali pada tahun ajaran yang akan datang selama masih sesuai dengan kurikulum yang diterapkan disekolah.

2. Bagi guru, media komik ini dapat dikembangkan kembali dengan isi materi yang berbeda-beda.
3. Bagi sekolah, sebaiknya media komik ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
4. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian pengembangan media komik sebaiknya dilanjutkan hingga tahap efektivitas media komik untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa sehingga kemanfaatan media komik lebih nyata.

DAFTAR PUSTAKA

- Alqur'an dan Terjemah. (2010). Departemen Agama RI. Bandung: Jabal.
- Affeldt, F., Meinhart, D., & Eilks, I. (2018). The Use Of Comics I Experimental Instructions In A Non-Formal Chemistry Learning Context. *International Journal Of Education In Mathematics, Science And Technology*, 6(1), 93-104.
- Aisyah, R., Zakiyah, IA., Farida, S., & Ramdhani, MA. (2017). Learning Crude Oil by Using Scientific Literacy Comics. *IOP Cont. Series: Journal of Physics*, 1-7.
- Ambaryani, & Airlanda, G. (2017). Pengembangan Media Komik untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edeukasi*, 3(1). 19-28.
- Anggoro, F. K., & Jee, B. D. (2012). Comic Cognition: Exploring The Potential Cognitive Impacts Of Science Comics. *Journal Of Cognitive Education And Psychology*, 11(2). 196-208.
- Arini, F. D., Choiri, A. S., & Sunardi. (2017). The Use Of Comic As A Learning Aid To Improve Learning Interest Of Slow Learner Student. *European Journal of Special Education Research*, 2(1), 71-78.
- Arikunto, S. (2010). *Panduan Penelitian dan Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Lembaga Pendidikan UNY.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bayharti, Bahrizal, Luolo, R., & Sandani, Y. (2015). Komik Kimia Pada Materi Perubahan Fisika Dan Perubahan Kimia Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa SMP. *Prosiding SEMIRATA 2015 Bidang MIPA BKS-PTN Barat Universitas Tanjungpura*, 384-393.
- Djaali. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah & Lamatenggo. (2011). *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hendryadi. (2014). Content Validity (Validitas Isi). *Noursing Scholarship*, 39(2), 155-164.
- Hitipeuw, I. (2009). *Belajar & Pembelajaran*. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.
- Indrayanto. (2017). *Metodologi Penelitian*. Palembang: Noerfikri.

- Kartowagiran, B. (2014). *Optimalisasi Uji Tingkat Kompetensi di SMK untuk Meningkatkan Soft Skill Lulusan Penelitian*. Yogyakarta: UNY.
- Lestari, I. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis Komik Pada Pokok Bahasan Gerak Di SMP* (Skripsi). Universitas Jember, Jawa Timur, Indonesia.
- Masykur, R., Nofrizal, & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177-186.
- Mulyatiningsih, E. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfa Beta.
- Munir. (2012). *Pembelajaran Jarak Jauh*. Bandung: Alfa Beta.
- Nilawati, N., Paristiowati, M., & Darsef. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Pendukung Dalam Bentuk Komik Untuk Siswa SMP Kelas VII Pada Materi Unsur, Senyawa, Dan Campuran. *JRPK*, 3(1), 180-186.
- Nugraha, S., A. (2013). *Penguasaan Komputer Pedagogik Mahasiswa Calon Guru dalam Pelaksanaan Program Pengalaman Lapangan*. UPI, Bandung, Indonesia.
- Pito, A., H. (2018). Media Pembelajaran dalam Perspektif Alquran. *Jurnal Diklat Teknis*, 6(2), 97-117.
- Praja, E., & Usman, E., J. (2012). *Pengantar Psikologi*. Bandung: Angkasa.
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A., dkk. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sari, S. (2013). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Selfia, L. (2017). *Pengembangan Modul Interaktif Berbasis Tokoh Kartun Untuk Memberdayakan Berfikir Kreatif Dan Minat Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 13 Bandar Lampung* (Skripsi). Institut Agama Islam Negeri Raden Fatah Lampung, Lampung, Indonesia.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Bineka Cipta.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2009). *Penilaian hasil belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Sugiono. (2013). *Statstika untuk Penelitian*. Bandung: Alfa Beta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfa Beta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Syah, M. (2013). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Tabrani, A., et al.. (2007). *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Karya.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Widodo, W. (2017). *Buku Guru Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Widyawati, A., & Anti, K., P. (2015). Pengembangan Media Komik IPA untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(1), 24-35.