

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terhadap bahan ajar IPA berbasis komik materi hewan dan jenis makanannya, peneliti menyimpulkan sebagai berikut:

1. Bahan ajar IPA berbasis komik dikembangkan agar dapat menarik minat siswa dalam membaca materi hewan dan jenis makanannya. Jenis komik yang digunakan dalam bahan ajar IPA ini yaitu komik edukasi, yang mana sesuai dengan ranah pendidikan ataupun pembelajaran. Desain, latar, karakter dan alur cerita menambah kesan dalam menyampaikan materi pada bahan ajar IPA ini. Dalam bahan ajar ini mengacu pada kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran dengan buku acuan yaitu buku tema 5, subtema 1 pada bagian pembelajaran IPA yakni hewan dan jenis makanannya.
2. Berdasarkan uji validitas bahan ajar IPA berbasis komik materi hewan dan jenis makanannya bahwa hasil validator dengan nilai tertinggi adalah ahli desain dengan nilai 92,5 % dan ahli bahasa dengan 87,5 %. Sedangkan nilai terendah adalah ahli materi dengan nilai 74,28 %.
3. Berdasarkan uji kepraktisan bahan ajar IPA berbasis komik materi hewan dan jenis makanannya bahwa hasil kepraktiksan dengan nilai tertinggi adalah subjek 2 (Quinsha) dengan nilai 92,4 dan subjek 3 (Ocean) dengan nilai 88. Sedangkan nilai terendah adalah subjek 1 (Deski) dengan nilai 77.

Analisis kepraktisan menunjukkan bahwa bahan ajar IPA berbasis komik materi hewan dan jenis makanannya sudah sesuai dengan kemampuan yang mudah dicerna oleh siswa dalam proses pembelajaran.

4. Berdasarkan uji keefektifan bahan ajar IPA berbasis komik materi hewan dan jenis makanannya bahwa hasil keefektifan dengan nilai tertinggi adalah Ocean Aliku Muslim dengan nilai 90, sedangkan Deski Aditiya dan Quinsha Husin Al-ayubi dengan nilai yang sama yaitu 80. Dari perhitungan yang dilaksanakan nilai akhir belajar peserta didik mendapatkan jumlah 250 dan rata rata 83,33. Analisis keefektifan menunjukkan bahwa bahan ajar IPA berbasis komik materi hewan dan jenis makanannya sudah efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

## **B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, saran dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagi sekolah dan guru disarankan agar dapat memperbanyak salinan bahan ajar berbasis komik ini sehingga siswa dapat menggunakan secara mandiri serta agar dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar dan memahami pembelajaran IPA.
2. Bagi siswa agar selalu minat dalam membaca komik materi hewan dan jenis makanannya, serta harus bisa memahami dan menguasai materi pada proses pembelajaran IPA.

3. Bagi peneliti agar dapat mengkoreksi/memperbaiki permasalahan pada penelitian ini dan bisa memproduksi produk bahan ajar ini agar berguna dan memiliki nilai jual di lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Rulam. 2016. *“Pengantar Pendidikan: Asas Dan Filsafat Pendidikan”*. Yogyakarta. A-Ruzz Media.
- Akbar dan Sriwijaya. 2011. *“Pengembangan Kurikulum Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial”*. Yogyakarta. Cipta Media.
- Ananda, Azwar. 2016. *“Landasan Ilmiah Ilmu Pendidikan”*. Padang. Kencana.
- Aquami. 2018. *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Menggunakan Macro Media Flash Pada Mata Pembelajaran IPA MI/SD”*. Palembang. LP2M UIN Raden Fatah Palembang.
- Arsanti, Meilan. 2018. *“Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi Pbsi, Fkip, Unissula”*. Volume 1 Nomor 2
- Dwi Saputro, Anip. 2015. *“Aplikasi Komik sebagai Media Pembelajaran”*. Muaddib. 5 no 1.
- Gumelar, M.S. 2011. *“Comic Making Cara Membuat Komik”*. Jakarta Barat. PT Indeks.
- Hamid, Hamdani. 2013. *“Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia”*. Bandung. Pustaka Setia.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. 2014. Jakarta. Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional Indonesia
- Majid, Abdul. 2008. *“Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standard Kompetensi Guru”*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Majid, Abdul. 2005. *“Perencanaan Pembelajaran”*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2013. *“Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar”*. Jakarta. Prenamedia Group.
- Permendikbud No. 104 tahun 2014 *Tentang Penilaian Hasil Belajar Oleh Peserta Didik Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah*.
- Prastowo, Andi. 2016. *“Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoretis dan Praktik”*. Yogyakarta. PT. Fajar Interpretama Mandiri.
- Prastowo, Andi. 2014. *“Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif”*. Yogyakarta. Diva Press.
- Puspa Karitas, Diana. 2017. *“Tematik Terpadu Kurikulum 2013”*. Jakarta. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.

- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2008. "*Media Pengajaran*". Bandung. Penerbit Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2017. "*Metode Penelitian Pendidikan*". Bandung. Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. "*Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development*". Bandung. Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. "*Statistik Untuk Pendidikan*". Bandung. Alfabeta.
- Sulthon. 2016. "*Pembelajaran IPA Yang Efektif Dan Menyenangkan Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI)*". Jawa Tengah. STAIN Kudus. Volume 4 Nomor 1
- Sukiman. 2012. "*Pengembangan Media Pembelajaran*". Yogyakarta. PT. Pustaka Insan Madani.
- Syaodih Sukmadinata, Nana. 2006. "*Metode Penelitian Pendidikan*". Bandung. Remaja Rosda Karya.
- Tri Samiha, Yulia. 2017. "*Desain Pembelajaran IPS MI Berbasis Humanistik Untuk Membentuk Kepribadian Unggul Peserta Didik*". Palembang. CV. Amanah.
- Wahyu Sasongko, Gesta dan Suswanto, Hary. 2017. "*Pengembangan Games sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Perakitan Komputer Kelas X Jurusan Multimedia*". Volume 2 Nomor: 7. (diakses di <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/> )
- Zuhrowati, Mahya. 2018. Skripsi "Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Ipadada Materi Pemanasan Global". Bandar Lampung, Universitas Lampung.