

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Proses penelitian dan pengembangan media pembelajaran KOPETIK (Komik Pendidikan Tematik) pada materi tema 6 subtema 2 “Energi dan Perubahannya” untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas 3 Sekolah Dasar telah usai dilakukan, Hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran KOPETIK (Komik Pendidikan Tematik) yang telah dikembangkan telah divalidasi dan diuji cobakan kepada siswa. Hasil validasi materi, validasi media, uji respon siswa kelompok kecil dan uji respon kelompok besar mendapatkan rerata sebesar 4,44 dengan nilai “A” klasifikasi “Sangat Layak”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran KOPETIK (Komik Pendidikan Tematik) layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi energi dan perubahannya untuk siswa kelas 3 Sekolah Dasar.
2. Media pembelajaran KOPETIK (Komik Pendidikan Tematik) yang diuji cobakan kepada 20 siswa dalam kelompok kecil mendapatkan nilai *pretest* 52% dan nilai *posttest* 71% mengalami peningkatan 9%, dan uji coba kelompok besar yang berjumlah 29 siswa mendapatkan nilai *pretest* 61% dan nilai *posttest* 79% mengalami peningkatan 18%. Ketuntasan belajar dan uji coba kelompok kecil sebesar 75% dan kelompok besar sebesar 89%. Sehingga hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran KOPETIK (Komik Pendidikan Tematik) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 Sekolah Dasar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran KOPETIK (Komik Pendidikan Tematik) pada materi tema 6 subtema 2 “Energi dan Perubahannya” untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas 3 Sekolah Dasar saran untuk pengembangan lebih lanjut sebagai berikut:

1. Pada saat proses pembelajaran menggunakan media KOPETIK (Komik Pendidikan Tematik) pastikan siswa datang tepat waktu dan ketika mengerjakan soal *pretest* perhatikan alokasi waktu yang telah ditentukan, sehingga alokasi waktu sesuai dengan RPP.
2. Dalam proses pengembangan media KOPETIK (Komik Pendidikan Tematik) usahakan sekolah menyediakan *handphone* sebagai alat bantu dalam proses pengaplikasian media.
3. Mencetak produk komik sehingga produk media tidak hanya digunakan dalam bentuk *online* tapi juga bisa digunakan dalam bentuk *offline*.

DAFTAR PUSTAKA

- Agib, Z. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas untu Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: Yrama Widya
- Ain, N., & Kurniawati, M. (2014). Implementasi Kurikulum KTSP: Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inspirasi Pendidikan 2014* (online). Di akses pada 26 November 2020 dari <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/jrnspirasi/article/download/373/148/>
- Ambaryani, & Airlanda, G.S. (2017). Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE), Volume: 3, Nomor: 1, Juni 2017* (online). Diakses pada 15 November 2020 dari <https://www.neliti.com/id/publications/122239/pengembangan-media-komik-untuk-efektifitas-dan-meningkatkan-hasil-belajar-kognit>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Armina, L. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Tema Energidanperubahannya Kelas III SD/MI* (online). Diakses pada 16 November 2020 dari <http://repository.radenintan.ac.id/2791/>
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2013). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Handarini, O.I. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya *Study From Home* (SFH) Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP) volume 8, nomor 3, 2020* (online). Diakses pada 15 November 2020 dari <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/download/8503/4094>
- Hidayah, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Rorejo Negerikaton Pesawaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar volume 4, nomor 1 2017* (online). Diakses pada 15 November 2020 dari <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/download/1804/1477>
- Imanda, T. (2002). Komik Indonesia Maju. *Antropologi 69, 2002* (online). Diakses pada 25 November 2020 dari <http://journal.ui.ac.id/index.php/jai/article/download/3444/2725>
- Jalinus, N, & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

- Kustandi, C, & Darmawan, D. (2020) *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Lestari, S., Putri, S., Yuniarti. (2009). *Media Grafis* (online). Diakses pada 25 November 2020 dari http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._KURIKULUM_DAN_TEK._PENDIDIKAN/197706132001122_LAKSMI_DEWI/MEDIA_GRAFIS/MEDIA_GRAFIS-HSL_MHSISSWA/komik/Medgraf.pdf
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mardhani, A., W. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akutansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017*. Universitas Negeri Yogyakarta
- Miftah, M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal KWANGSAN Vol 1 Nomor 2, Desember 2013* (online). Diakses pada 15 November 2020 dari <https://pdfs.semanticscholar.org/54c8/b149c997d3a17c7a72633f77ab5ca673d55b.pdf>
- Mukhlis, M. (2012). Pembelajaran Tematik. *Fenomena Vol. IV No. 1, 2012*. Diakses pada 26 November 2020 dari <https://journal1.iainsamarinda.ac.id/index.php/fenomena/article/viewFile/279/224>
- Pane, A, & Dasopang, M.D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman, Vol 03 no. 2 Desember 2017* (online). Diakses pada 26 November 2020 dari <http://jurnal.iainpadangsidempuan.ac.id/index.php/F/article/download/945/795>
- Rifai'I, A, & Catharina, A. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UPT MKU UNNES.
- Rosyida, A. (2019). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama, vol 11 No.1 Januari 2019* (online). Diakses pada 10 juli 2021 dari https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/qalamuna/article/download/51/54/&ved=2ahUKEwiojbf_xd3xAhVyI0YKHrYAOMQFnoECAsQAQ&usq=AOvVaw3KEoY6pAw9ctkMXs8RIZzu

Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sudjana, N, & Rivai, A. (2001) *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Aglesindo

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA

Sukiman. (2011). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.

Sukmadinata, N., S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Sulistiyowati. (2011). Peran Blog Sebagai Media Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal al-bidayah*, vol. 3 no. 2, Desember 2011 (online). Diakses pada 19 Desember 2020 dari <http://jurnal.albidayah.id/index.php/home/article/view/85>

Suryani, N., Setiawan, A., Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembagannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Susanto, A. (2012). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PRENADA MEDIA GROUP

Wahyudi, N. (2014). Pemanfaatan Blog Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal study islam pasca wahana 1 edisi 12, tahun 10, 2014* (online). Diakses pada 19 Desember 2020 dari <http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/pwahana/article/view/1183>