

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan simpulan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis komik telah selesai dikembangkan dengan bantuan aplikasi *Clip Studio paint* dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall dimana prosedur pengembangannya yaitu: penelitian pendahuluan desain, potensi dan masalah, perencanaan/pengembangan media, desain produk uji coba, dan revisi produk. penelitian pengembangan ini telah menghasilkan berupa produk komik
2. Berdasarkan hasil validasi ahli materi/isi memperoleh skor persentase 90%. Menunjukkan kategori sangat layak. Kemudian validasi ahli media atau desain komik memperoleh skor 84% memnunjukkan kategori layak. Dan validasi guru bidang SKI memperoleh skor persentase 89% menunjukkan kategori layak.

Berdasarkan hasil uji coba lapangan memperoleh skor persentase 89% menunjukkan kategori sangat layak. Dengan demikian media pembelajaran komik pada mata pelajaran SKI materi Khulafaur rasyidin sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran SKI.

## **B. Saran-saran**

Mengenai saran-saran peneliti hanya menyampaikan saran-saran sebagai berikut:

### **1. Saran pemanfaatan**

- a. Media pembelajaran berbasis komik ini hendaknya digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran SKI pada materi Khulafaur Rasyidin
- b. Media pembelajaran berbasis komik ini sebaiknya dimiliki oleh peserta didik, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri

### **2. Saran Pengembangan Produk lebih lanjut**

Produk pengembangan ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut dengan materi-materi lain yang berkaitan dengan pembelajaran SKI dengan suasana dan pendekatan yang lebih baik lagi sesuai karakteristik bidang studi. Hal ini perlu

diketahui adalah bahwa pengembangan ini dimaksudkan untuk mempermudah siswa dalam mengatasi permasalahan yang dialami dalam pembelajaran SKI. sehingga siswa dapat meningkatkan minat belajar dan dapat belajar secara mandiri