BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media komik berbasis *HOTS* pada pembelajaran PPKn di sekolah dasar telah menggunakan prosedur *Research and Development* model 4-D dengan tahapan: (a) Tahap Pendefinisian (*Define*): analisis awal-akhir, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep dan analisis tujuan pembelajaran. (b) Tahap perencangan (*Design*): penyusunan tes acuan pokok, pemilihan media, pemilihan format dan rancangan awal. (c) tahapan pengembangan (*Develop*): validasi ahli media dan materi dan analisis keefektifan media pembelajaran. (d) Tahap penyebaran (*Disseminate*).
2. Pengembangan media komik berbasis *HOTS* pada pembelajaran PPKn memperoleh persentase dari uji lapangan utama 86% dan uji lapangan operasional 88% dengan masing-masing termasuk kriteria sangat praktis. Dari segi kepraktisan pengembangan media komik berbasis *HOTS* dapat disimpulkan sangat layak digunakan pada pembelajaran PPKn di sekolah dasar sehingga dapat membantu menarik perhatian peserta didik, memberikan kemudahan dalam memahami materi,

menumbuhkan minat belajar, menumbuhkan rasa senang, aktif membaca dan menjawab saat pembelajaran dan dapat memicu kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik dalam kegiatan belajar.

B. Saran

Berdasarkan penelitian dan pengembangan media komik berbasis *HOTS*, maka sebagai bentuk rekomendasi peneliti kepada semua pihak yang terkait agar:

1. Bagi Sekolah
   a. Pihak sekolah perlu mengadakan seminar mengenai pentingnya pendidik dalam melakukan inovasi terhadap media pembelajaran.
   b. Pihak sekolah perlu mengadakan pelatihan tentang tutorial pembuatan media pembelajaran. Salah satunya adalah media komik.
2. Bagi Pendidik

   Pendidik seharusnya melakukan pembaharuan terhadap media pembelajaran yang dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

3. Bagi peneliti selanjutnya
   a. Media komik berbasis *HOTS* dapat dikembangkan lagi dengan materi yang berbeda.
   b. Media komik berbasis *HOTS* dapat dipergunakan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik.