

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran e-comic yang dikembangkan untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas IV MIN 1 Cirebon terbukti layak dan efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa.

Pertama, proses pengembangan media e-comic ini menggunakan model ADDIE melalui lima tahapan sistematis, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahapan ini dilaksanakan berdasarkan kebutuhan riil siswa dan kondisi pembelajaran yang ditemukan di lapangan. Media dirancang dengan memperhatikan aspek pedagogis, visual yang menarik, serta narasi yang sesuai dengan karakteristik siswa SD. Komik dikembangkan dengan alur cerita yang komunikatif, bahasa sederhana, serta visualisasi yang disesuaikan dengan topik “Hijrahnya Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib”.

Kedua, kelayakan media *e-comic* berdasarkan hasil validasi oleh tiga ahli, media pembelajaran *e-comic* "Hijrahnya Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib" dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas IV. Validasi ahli materi memperoleh skor kevalidan sebesar 97% dengan kategori “sangat layak”, menunjukkan bahwa isi materi sudah sesuai dengan kurikulum dan mudah dipahami siswa. Validasi ahli media dilakukan dua kali, meningkat dari 81% (layak) menjadi 94% (sangat layak) setelah revisi tampilan visual dan elemen pendukung seperti sinopsis, cover, dan font. Sementara itu, validasi ahli bahasa juga menunjukkan peningkatan dari 75% menjadi 100% setelah dilakukan perbaikan dari segi kebahasaan, istilah, dan struktur kalimat. Hasil tersebut membuktikan bahwa e-comic yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, visual, dan bahasa, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik Madrasah Ibtidaiyah. Tanggapan positif juga diberikan oleh guru dan

siswa, yang menyatakan bahwa media ini menarik, mudah dipahami, serta mampu memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

Ketiga, Perbandingan kemampuan komunikasi lisan siswa kelas IVB MIN 1 Cirebon menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah penggunaan media pembelajaran e-comic. Sebelum diterapkannya e-comic, rata-rata persentase komunikasi lisan siswa hanya mencapai 45%, dengan persentase pada indikator menyampaikan pendapat sebesar 19%, bertanya kepada guru 67%, menjawab pertanyaan 74%, dan menyampaikan kesimpulan 22%. Setelah penggunaan e-comic, terjadi peningkatan menjadi 81%, dengan rincian menyampaikan pendapat 63%, bertanya 100%, menjawab 96%, dan menyampaikan kesimpulan 63%. Hal ini menunjukkan bahwa e-comic efektif mendorong siswa untuk lebih aktif berbicara, bertanya, berdiskusi, dan menyampaikan ide secara lisan. Visualisasi cerita, dialog antar tokoh, serta pendekatan berbasis masalah yang ditampilkan dalam e-comic menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan komunikatif, sehingga siswa merasa lebih percaya diri dalam mengekspresikan pemahaman mereka secara verbal dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk Guru: Guru dapat menjadikan media e-comic sebagai alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran SKI secara lebih menarik dan interaktif. Penggunaan media ini terbukti mampu meningkatkan partisipasi siswa, khususnya dalam aspek komunikasi lisan. Guru juga disarankan untuk melibatkan siswa dalam diskusi dan presentasi agar kemampuan berbicara mereka terus berkembang.
2. Untuk Siswa: Siswa diharapkan dapat memanfaatkan media e-comic tidak hanya sebagai bahan bacaan visual, tetapi juga sebagai sarana untuk melatih keberanian dalam berbicara, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat. Media ini dapat mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

3. Untuk Sekolah: Sekolah dapat mendukung inovasi pembelajaran berbasis digital dengan menyediakan fasilitas seperti perangkat elektronik dan akses terhadap media pembelajaran digital. Penerapan media seperti e-comic dapat memperkaya model pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik generasi saat ini.
4. Untuk Peneliti Selanjutnya: Penelitian ini masih terbatas pada kemampuan komunikasi lisan. Oleh karena itu, peneliti berikutnya disarankan untuk mengeksplorasi efektivitas media e-comic terhadap aspek lain, seperti literasi membaca, pemahaman konsep, atau keterampilan berpikir kritis siswa. Selain itu, media ini juga dapat dikembangkan untuk jenjang dan mata pelajaran lain yang relevan.

