

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan komik digital sebagai bahan ajar statistika untuk siswa kelas VIII bergaya belajar visual, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan komik digital sebagai bahan ajar statistika untuk siswa kelas VIII bergaya belajar visual dilakukan dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi: 1) *Analysis* (analisis), yaitu menganalisis penggunaan bahan ajar ada, menganalisis kebutuhan siswa dengan gaya belajar visual, menganalisis ketersediaan fasilitas untuk mengakses bahan ajar digital; 2) *Design* (desain), yaitu menentukan KI, KD dan indikator, memilih tokoh dan karakter komik, menyusun naskah cerita komik, dan membuat *flowchart*; 3) *Development* (pengembangan), yaitu membuat komik digital menggunakan aplikasi *Pixton*, melakukan validasi ahli dan merevisi produk. Hasil validasi oleh ahli media terhadap produk bahan ajar diperoleh indeks Aiken $V=0,81$ dengan kategori sangat valid. Hasil validasi oleh ahli materi terhadap produk bahan ajar diperoleh indeks Aiken $V=0,87$ dengan kategori sangat valid; 4) *Implementation* (implementasi), dari 138 siswa yang diidentifikasi gaya belajarnya melalui tes, ditemukan 40% (55 siswa) dengan kecenderungan gaya belajar visual. Sebanyak 50 orang dari 55 siswa tersebut dipilih sebagai partisipan dalam penelitian eksperimen. Uji coba produk bahan ajar komik digital dilakukan pada 25 orang siswa di kelas eksperimen; 5) *Evaluation* (evaluasi), evaluasi dilakukan untuk mengetahui keefektifan penggunaan produk bahan ajar melalui tes hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Hasil analisis data berdasarkan perolehan persentase Tingkat Capaian Responden (TCR) menunjukkan bahwa 77,8% siswa merespon baik terhadap penggunaan komik digital sebagai bahan ajar statistika.

3. Hasil uji hipotesis statistik menyimpulkan bahwa rata-rata peningkatan hasil belajar siswa pada kelompok pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar komik digital (kelas eksperimen) lebih tinggi daripada kelompok pembelajaran tanpa menggunakan bahan ajar komik digital (kelas kontrol), dengan taraf signifikansi 5%. Maka dari itu, penggunaan bahan ajar komik digital pada materi statistika lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII bergaya belajar visual daripada bahan ajar konvensional (buku paket).

5. 2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan produk bahan ajar komik digital ini, terdapat beberapa saran yang dapat peneliti rekomendasikan, yaitu:

1. Kepada siswa, sebaiknya memahami gaya belajar masing-masing sehingga dapat memilih cara belajar yang efektif dan efisien guna meningkatkan pemahaman dan hasil belajar yang lebih baik.
2. Kepada guru, sebaiknya dilakukan pengembangan lebih lanjut untuk membuat komik digital yang tidak hanya sesuai dengan kebutuhan siswa visual saja, tetapi dapat digunakan untuk siswa auditorial dan kinestetik. Misalnya dalam komik digital dibuatkan fitur audio, maupun dibuat dalam bentuk video. Selain itu, pembelajaran akan lebih baik jika siswa dapat terlibat secara langsung dalam penggunaan aplikasi *pixton*.
3. Kepada sekolah, perlu memfasilitasi adanya pelatihan kepada guru-guru untuk mengembangkan bahan ajar yang lebih bervariasi dan inovatif, terutama dalam bidang teknologi.
4. Kepada peneliti lain, disarankan untuk melakukan uji coba produk yang lebih luas atau sampel yang lebih banyak agar produk yang dikembangkan lebih kredibel. Selain itu, diharapkan agar mengembangkan bahan ajar komik digital dengan materi yang lebih mendalam dan desain komik yang lebih inovatif sehingga lebih menarik perhatian siswa.