

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, pengembangan bahan ajar *Flip Book Maker* di kembangkan dengan model 4D yang melalui lima tahapan yaitu, pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), penyebarluasan (*Disseminate*). Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut;

a. Tahap pendefinisian (*Define*)

Merupakan tahapan awal dari model pengembangan 4D. peneliti harus menemukan permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam proses belajar mengajar pada materi mitigasi bencana. Data mengenai permasalahan guru dapat diperoleh melalui observasi sekolah dan wawancara kepada guru geografi di SMA Negeri 5 Langsa. Analisis juga dilakukan kepada peserta didik. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan akademik peserta didik, kemampuan kognitif dan kemampuan personal peserta didik. Selain itu juga dilakukan analisis konsep.

b. Tahap perancangan (*Design*)

Pada tahap ini peneliti mulai melakukan perancangan dalam penelitian. Tahap awal yang dilakukan peneliti adalah menyiapkan standar tes yang disesuaikan dengan tugas yang diberikan guru kepada peserta didik. Selanjutnya peneliti harus melakukan pemilihan media. Media yang

dipilih adalah komik digital, pemilihan ini sesuai dengan karakteristik peserta didik yang banyak menggunakan *handphone* untuk mengakses sumber belajar selain buku, selain itu digunakan juga fasilitas milik sekolah sebagai media. Tahap selanjutnya dalam perancangan adalah pemilihan format komik adalah dalam bentuk digital, sehingga peserta didik dapat mengakses media pembelajaran ini dimana saja dan tidak menggunakan akses internet (*Offline*). Tahap selanjutnya adalah menyiapkan media yang akan dijadikan sebagai bahan dalam menyebarkan media pembelajaran komik digital sebagai media pembelajaran mitigasi bencana banjir.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan meliputi validasi oleh ahli dalam bidang materi dan media. Validasi juga dilakukan oleh guru mata pelajaran geografi di SMA Negeri 5 Langsa. Pada validasi ahli materi, media pembelajaran komik digital sebagai media pembelajaran pada materi mitigasi bencana banjir mendapatkan persentase sebesar 80% dan dinyatakan “layak”. Pada validasi ahli materi, media pembelajaran komik digital sebagai media pembelajaran mitigasi bencana mendapatkan persentase sebesar 80% dan dinyatakan “layak”. Pada validasi guru geografi SMA Negeri 5 Langsa mendapatkan persentase sebesar 89,47% dan dinyatakan sangat “layak”.

5.2 Saran

Adapun saran yang digunakan untuk mendukung penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital adalah sebagai berikut.

1. Guru

Kepada guru agar mampu memanfaatkan media pembelajaran komik digital ini dengan baik agar menciptakan suasana belajar mengajar yang berbeda dan tidak hanya sekedar berceramah di depan kelas saja.

2. Peserta Didik

Peserta didik juga harus dapat memahami materi yang disampaikan dengan media pembelajaran komik digital pada materi mitigasi bencana banjir. Penggunaan media pembelajaran ini juga untuk mempermudah pemahaman peserta didik.

3. Penelitian Selanjutnya

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menguji keefektifan media pembelajaran komik digital ini. Hal ini dilakukan agar pengembangan komik digital ini tidak berhenti dan terus berkembang menjadi media pembelajaran yang baik dan sempurna.