

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis tentang pengaruh penggunaan media komik digital terhadap efektivitas belajar siswa pada materi sel di kelas XI MIPA MAN 1 Rembang maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Media komik digital sebagai media pembelajaran pada materi struktur dan fungsi sel mendapat respon yang cukup baik oleh siswa, dibuktikan dengan adanya hasil angket respon siswa terhadap penggunaan media komik digital. Berdasarkan hasil angket tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata angket yang didapat yaitu 56,57. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan media komik digital siswa kelas XI MIPA MAN 1 Rembang pada materi sel tergolong cukup baik.
2. Efektivitas belajar mendapat respon yang cukup baik oleh siswa, dibuktikan dengan adanya hasil angket efektivitas belajar siswa. Berdasarkan hasil angket efektivitas belajar menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 60,04, sedangkan nilai rata-rata pada kelas kontrol sebesar 57,15. Jadi, dapat disimpulkan bahwa efektivitas belajar siswa kelas XI MIPA MAN 1 Rembang tergolong cukup baik.
3. Berdasarkan uji hipotesis penelitian, hasil nilai signifikansi 2-tailed sebesar $0,037 < 0,05$ yang artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media komik digital terhadap efektivitas belajar siswa pada materi sel di kelas XI MIPA 1 MAN Rembang.

B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan, maka peneliti ingin menyampaikan sedikit pemikiran berupa saran-saran sebagai berikut:

1. Kepada pihak sekolah agar meningkatkan proses belajar mengajar dengan mendukung dan mengarahkan program kepada guru dalam menerapkan media pembelajaran

berupa penggunaan media komik digital dalam proses pembelajaran. Penggunaan media komik digital sangat efektif dalam meningkatkan efektivitas dan semangat siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Kepada guru diharapkan mampu menjadi pertimbangan penerapan media pembelajaran berupa media komik digital pada proses pembelajaran selain mata pelajaran Biologi. Meskipun media komik digital dibuat dengan sederhana, hal tersebut dapat digunakan untuk menambah semangat siswa, menciptakan suasana belajar menjadi lebih menarik, membuat siswa tidak mudah bosan terhadap materi yang diajarkan serta dapat menunjang proses pembelajaran dengan harapan mampu meningkatkan efektivitas belajar siswa.
3. Kepada peneliti diharapkan mampu mengembangkan komik digital menjadi lebih menarik, dari segi gambar maupun materi yang dijelaskan. Hal ini agar siswa merasa senang ketika pembelajaran menggunakan media komik digital yang menarik.

