

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan R&D ditarik kesimpulan media pembelajaran komik sejarah berbasis *Information Technology (IT)* pada pembelajaran sejarah dikelas XI MIPA 2 SMA Negeri 7 Sijunjung dengan hasil pengembangan ini memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran komik yang valid dan praktis untuk peserta didik. Hal ini didukung dari penilaian validator ahli media dengan jumlah 87,50% dalam kategori sangat valid, sedangkan penilaian validator materi dengan jumlah 91,67% juga termasuk kedalam kategori sangat valid. Pada penilaian praktikalitas oleh guru mendapat rata-rata 81,25% dengan kategori sangat praktis. Pada ujian lapangan terbatas yaitu uji praktikalitas pada siswa kelas XI MIPA 2 mendapat rata-rata 85,54% dengan kategori sangat praktis. Pelaksanaan media pembelajaran komik pembelajaran Sejarah dikelas XI MIPA 2 ini melibatkan siswa secara keseluruhan, ini dapat meningkatkan proses pembelajaran karena didalam media komik ini dilengkapi dengan adanya soal evaluasi.

B. SARAN

Dari hasil penelitian yang diperoleh, terdapat kritik dan saran untuk perbaikan dan juga sebagai acuan bagi peneliti selanjutnya, sebagai berikut:

Pertama, Pengembangan media pembelajaran komik sejarah berbasis *Macromedia Flash* pada pembelajaran Sejarah dapat digunakan

sebagai inovasi terbaru dalam dunia pendidikan yang perlu dicobakan oleh pendidik untuk meningkatkan proses pembelajaran Sejarah. *Kedua*, media pembelajaran komik berbasis *Information Technology (IT)* harus dilengkapi dengan fasilitas sekolah seperti komputer. *Ketiga*, Dalam proses pembelajaran guru harus bisa menguasai teknologi terkhusus dalam proses pembuatan dan pelaksanaan media komik pada pembelajaran ini. Saran untuk peneliti berikutnya, skripsi ini diharapkan bisa menambah ide atau masukan untuk rekan-rekan atau mahasiswa lainnya.

Penggunaan media pembelajaran komik sejarah berbasis *Macromedia Flash* ini masih terbatas dengan menggunakan computer, Laptop dan Notebook. Diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk dapat mengembangkan media pembelajaran lebih baik lagi khususnya penggunaan aplikasi pendukung media komik berbasis *Macromedia Flash*