

## BAB V PENUTUP

### A. Simpulan

Dari hasil analisis penelitian yang dilakukan penelitian yang dilakukan oleh penulis di MTs NU Raudlatu Shibyan Pegajar Bae Kudus tentang skripsi yang berjudul “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran IPS Pada Materi Interaksi Sosial Kelas VII di MTs NU Raudlatu Shibyan Pegajar Bae Kudus”, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran komik di MTs Nu Raudlatu Shibyan dengan menggunakan Research and Development model Brog and Gall yang sudah di modifikasi dari sugiyono dengan 7 tahapan, yaitu potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, uji coba produk, dan revisi produk.
2. Kualitas produk komik pembelajaran di MTs NU Raudlatu Shibyan sangat baik digunakan pada saat kegiatan pembelajaran dengan mendapat skor 74% dari ahli media dengan kriteria “Baik” kemudian setelah itu diberikan pada ahli materi dengan mendapat skor sebanyak 86,45% dengan kategori “Sangat Baik”. Pengembangan media pembelajaran komik pada mata pelajaran IPS efektif di terapkan di MTs NU Raudlatu Shibyan dengan ditunjukkan rata-rata presentase sebesar 81% dimana peserta didik sangat tertarik dengan media pembelajaran komik yang mempermudah peserta didik dalam kegiatan belajar dan meningkatkan daya tarik peserta didik dalam berfikir kritis pada aspek keterampilannya di bidang Ilmu Pengetahuan Sosial.

### B. Saran

Dari hasil temuan penelitian ini, peneliti mempunyai beberapa saran yang dapat bermanfaat untuk kemajuan pendidikan, yaitu:

1. Bagi Madrasah  
Diharapkan dari hasil penelitian ini, bisa berguna bagi madrasah untuk dasar dalam memaksimalkan kemampuan pendidik saat menjelaskan materi dan menentukan media pembelajaran, serta menunjang sarana prasarana bagi sekolah untuk mendukung kegiatan belajar.
2. Bagi Guru  
Diharapkannya bisa dapat lebih memperhatikan media pembelajaran yang ditetapkan pada kegiatan belajar dikelas. Dengan menyesuaikan materi, dan kondisi peserta didik dikelas,

serta sesuai pada tujuan yang ingin diraih, dimana siswa meningkatkan belajarnya dan memudahkan peserta didik memahami materi.

3. Bagi Siswa

Diharapkan seorang murid bisa lebih aktif juga kreatif dengan pengembangan media ini, serta berkontribusi dalam kegiatan belajarnya meskipun di kondisi terbatas.

4. Bagi peneliti

Adanya penelitian ini masih terdapat kekurangan, oleh sebab itu penting melakukan penelitian yang lebih mendalam lagi, utamanya pada media komik belajar IPS.

