

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Media pembelajaran *Pop Up Comic Book* merupakan salah satu alat peraga tiga dimensi dan buku yang memiliki bagian sisinya dapat bergerak dan dapat memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka. Serta kelompok kartun yang disusun menjadi suatu narasi merupakan sekumpulan gambar kartun yang disusun menjadi sebuah serangkaian cerita yang menarik. Untuk validasi media pembelajaran terdapat 3 Kategori kepada tim para ahli yaitu media, materi dan bahasa, masing-masing memperoleh hasil validasi sebagai berikut:

Pertama validasi ahli media menghasilkan skor 3,81 klasifikasi kategori Sangat Baik dan layak untuk di ujitobakan. Kedua validasi ahli materi menghasilkan skor 4 dengan klasifikasi kategori Sangat Baik serta dinyatakan penilaian materi layak untuk di ujitobakan. Ketiga validasi ahli bahasa menghasilkan skor 4 dengan klasifikasi kategori Sangat Baik serta dinyatakan penilaian bahasa layak untuk di ujitobakan.

Maka dapat disimpulkan validasi tim para ahli dinyatakan Sangat Baik dan mendapatkan skor 3,81, 4 dan 4 serta ujikelayakan dari media, materi dan bahasa dapat diujitobakan ke siswa kelas 2 SDN Condong di Kecamatan Cibeureum. Ujicoba kecil dilaksanakan di sekolah SD Muhammadiyah dan memperoleh skor 23 dengan rata-rata 3,83 dengan kelayakan media Sangat Baik yang terdiri dari jumlah responden sebanyak 6 orang siswa. Ujicoba kelompok besar dilakukan di

SDN 2 Gobras dan memperoleh skor 46,1 dengan rata-rata 3,84 dengan kelayakan media Sangat Baik, yang terdiri dari jumlah responden 12 orang siswa.

Uji efektifitas dilakukan di SDN Condong dengan jumlah siswa sebanyak 38 orang dan terbagi menjadi 2 kelas yaitu kelas eksperimen sebanyak 19 siswa dan kelas kontrol sebanyak 19 siswa. Hasil dari kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Pop Up Comic Book* diperoleh hasil skor rata-rata *N-Gain* sebesar 0,8 atau 80% dengan kategori Efektif dan skor terkecil 0,66 atau 66% serta skor terbesar 1 atau 100%. Serta hasil kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran *Pop Up Comic Book* diperoleh hasil skor rata-rata *N-Gain* sebesar 0,27 atau 27% dengan kategori Tidak Efektif dan skor terkecil 0,14 atau 14% serta skor terbesar 0,8 atau 80%. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari kelas eksperimen maka media pembelajaran *Pop Up Comic Book* efektif digunakan untuk materi membaca siswa kelas 2 SDN Condong.

## **B. Saran**

Saran dari peneliti untuk penelitian selanjutnya yaitu dapat meningkatkan media pembelajaran cerita *Pop Up Comic Book* lebih menarik, interaktif, kreatif serta mudah digunakan oleh siswa dan dapat menunjang pada proses pembelajaran di sekolah dasar.