# BAB V

# PENUTUP

## A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan penyanjian data tentang pengaruh penggunaan media komik berbasis nilai-nilai moderasi beragama terhadap keterampilan bercerita bahasa Indonesia dan karakter siswa kelas III SDN Karang Mekar 1, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Keterampilan bercerita sebelum dan sesudah penggunaan media komik berbasis nilai-nilai moderasi bergama pada kelas III SDN Karang Mekar 1 didapatkan nilai *pre-tes* dan *posttest*. Hasil *pre-test* memiliki nilai rata-rata 51,56. Sedangkan hasil post-test memiliki nilai rata-rata 77,11 selisih keduanya yaitu 25,55. Adapun nilai minimum nilai pretest 29 sedangkan posttest 54, juga nilai maximum pretest 71 sedangkan posttest 100. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik secara efektif membantu meningkatkan keterampilan bercerita siswa secara signifikan.
2. Karakter siswa sebelum dan sesudah penggunaan media komik berbasis nilai-nilai moderasi bergama pada kelas III SDN Karang Mekar 1 didapatkan nilai *pre-test* dan *post-test*. nilai mean atau rata-rata aktivitas belajar siswa dari hasil mean pre-test dan post-test. Hasil pre-test memiliki nilai rata-rata 61,52. Sedangkan hasil post-test memiliki nilai rata-rata 64,93 selisih keduanya yaitu 3,41. Adapun nilai minimum nilai pretest 41 sedangkan posttest 43, juga nilai maximum pretest 73

sedangkan posttest 84. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik berkontribusi pada peningkatan karakter siswa, meskipun dengan peningkatan yang relatif kecil.

3. Berdasarkan hasil uji hipotesis pada keterampilan bercerita menggunakan media komik berbasis nilai-nilai moderasi beragama didapat nilai Sig (2-*tailed*) sebesar 0,000 kurang dari 0,05 artinya Ho di tolak dan Ha diterima. Dapat disimpukan terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan komik berbasis nilai-nilai moderasi bergama terhadap keterampilan bercerita di kelas III SDN Karang Mekar 1. Dengan demikian, penggunaan media komik dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan bercerita siswa.
4. Berdasarkan hasil uji hipotesis pada karakter siswa menggunakan media komik berbasis nilai-nilai moderasi beragama didapat nilai Sig (2-*tailed*) sebesar 0,000 kurang dari 0,05 artinya Ho di tolak dan Ha diterima. Dapat disimpukan terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan komik berbasis nilai-nilai moderasi bergama terhadap karakter siswa kelas III SDN Karang Mekar 1. Dengan demikian, media komik dapat dijadikan sabagai sarana pembelajaran yang efektif dalam membentuk dan meningkatkan karakter siswa.

## B. Saran

Terdapat beberapa saran yang dapat peneliti berikan, berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang ada yaitu:

1. Bagi siswa, dalam membaca komik, siswa sebaiknya tidak hanya fokus pada gambar tetapi juga memahami isi cerita, pesan yang disampaikan, serta keterkaitan dengan materi pembelajaran.
2. Guru disarankan untuk menggunakan media komik dalam menjelaskan konsep-konsep yang sulit, terutama dalam mata pelajaran yang memerlukan visualisasi seperti Bahasa Indonesia.
3. sekolah disarankan untuk menyediakan media komik yang relevan dengan kurikulum sebagai bahan ajar tambahan di perpustakaan atau ruang kelas. Dengan demikian, siswa memiliki akses lebih luas terhadap sumber belajar yang menarik dan interaktif.
4. Bagi pebeliti yang berminat untuk mengembangkan penelitian ini lebih lanjut diharapkan dapat mencermati keterbatasan dan kekurangan dalam penelitian ini seperti, pemilihan kelas untuk menggunakan media komik sebaiknya pada kelas tinggi. *Tretment* yang digunakan sebaiknya 4-8 pertemuan. Sehingga pada menelitian selanjutnya dapat menyempurnakan penelitian ini