

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media komik digital, maka peneliti menyimpulkan bahwa :

1. Desain pengembangan media komik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks eksplanasi ini menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan dengan model penelitian yaitu model ADDIE. Model ADDIE memiliki 5 tahap yaitu : (1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, dan (5) Evaluasi. Uji coba dilakukan pada peserta didik kelas VI Sekolah Dasar. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini layak digunakan di Sekolah Dasar yang menerapkan kurikulum 2013 karena memenuhi indikator keberhasilan produk.
2. Kelayakan Media Komik Digital pada materi teks eksplanasi memiliki kualitas yang sangat layak dan baik digunakan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut didasarkan pada hasil validasi dengan nilai *prsentase* keseluruhan dari dosen ahli media mencapai 90% dengan kategori “Sangat Baik”. Kemudian hasil perhitungan rata-rata *pretest* dan *posttest* yaitu 25,15% dan 85,6%. Hal ini menunjukkan media pembelajaran yang dirancang oleh peneliti berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Untuk hasil keseluruhan respon siswa setelah menggunakan media komik digital mencapai 100%.
3. Untuk peningkatan kemampuan berfikir kritis diperoleh hasil sebesar 0,8 angka tersebut masuk dalam kategori tinggi. Dengan hasil perolehan tersebut, maka produk yang penelliti kembangkan dapat dikatakan sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan berfikir krits. Dapat disimpulkan bahwa media komik digital layak digunakan

dan dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksplanasi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka sebagai bentuk rekomendasi peneliti menyarankan kepada semua pihak yang terkait agar :

1. Bagi peserta didik, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik agar dapat belajar dengan lebih efektif dan efisien, membantu siswa menumbuhkembangkan kemampuan berfikir kritisnya sehingga bisa digunakan di kehidupan sekarang dan dimasa yang akan datang, mengurangi rasa bosan dalam pembelajaran dan menerima semua materi dengan baik, serta membantu peserta didik untuk memanfaatkan teknologi dengan lebih baik.
2. Bagi Pendidik, sebelum memilih media pembelajaran yang akan digunakan hendaknya guru memperhatikan kriteria pemilihan media pembelajaran dan melakukan inovasi terhadap media pembelajaran agar pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan
3. Bagi sekolah, pihak sekolah mengadakan seminar pentingnya melakukan inovasi terhadap media pembelajaran, kemudian mengadakan seminar pemanfaatan TIK sebagai media pembelajaran di abad 21, membuat pelatihan untuk para guru agar bisa lebih memahami tentang teknologi, dan sekolah hendaknya menyediakan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru supaya mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran.
4. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan bisa disajikan referensi untuk penelitian pengembangan selanjutnya.