

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media komik digital yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Prosedur pengembangan media komik digital untuk meningkatkan membaca pemahaman mata pelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas IV MI Al-Ikhlas Thoriqul Huda ini menggunakan model ADDIE, yang dimana model ADDIE ini memiliki lima tahapan, analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap ini peneliti melakukan secara berturut-turut dari mulai menganalisis kebutuhan, analisis materi selanjutnya melakukan desain pada media komik digital, lalu pada tahap pengembangan peneliti melakukan validasi pada media komik digital sehingga mendapat masukan dan revisi dari para validator setelah itu, ditahap implementasi peneliti melakukan penerapan media komik digital di kelas IV MI Al- Ikhlas Thoriqul Huda, selanjutnya yaitu melakukan tahap evaluasi, pada tahap ini peneliti melakukan tes pre-test dan post-test pada siswa.
2. Berdasarkan dari hasil uji kelayakan pada media komik digital ini hasil validator pertama pada media tahap 1 mendapatkan skor rata-rata 3,4 dengan presentase 75% “cukup layak” tahap 2 mendapatkan skor rata-rata 4,8 dengan presentase 95% “sangat layak” Pada validator kedua pada media tahap 1 mendapatkan skor rata-rata 4,1 dengan presentase 81% “layak” tahap 2 mendapatkan skor rata-rata 4,4 dengan presentase 87,06% “sangat layak”. Ke

tiga validator materi tahap 1 mendapatkan skor rata-rata 3,5 dengan persentase 66% ‘cukup layak’ tahap II memperoleh skor rata-rata 4,3 dengan persentase 86% “sangat layak”. Pada validator ke empat tahap 1 mendapatkan skor rata-rata 3,8 dengan persentase 75% ‘cukup layak’ tahap II dan memperoleh skor rata-rata 4,8 dengan persentase 95% “sangat layak”. Ke tiga validasi bahasa tahap 1 mendapatkan skor rata-rata 3,3 dengan persentase 67% “cukup layak” tahap II dan memperoleh skor rata-rata 4,2 dengan persentase 84% “sangat layak”. Pada validator ke empat peneliti mendapatkan skor rata-rata 4,0 dengan persentase 80% “layak” validasi tahap II dan memperoleh skor rata-rata 4,2 dengan persentase 93% “sangat layak”.

3. Media komik digital yang dikembangkan cukup efektif untuk digunakan. Hal ini dapat dilihat dari hasil rekapitulasi *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan rumus *N-gain* pada media komik digital dengan mendapatkan nilai total *N-gain* skor 0,86 termasuk ke dalam kategori “tinggi” dan persentase *N-gain* 86% termasuk ke dalam tafsiran “efektif”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media komik digital sudah memenuhi indikator keefektifan dan layak untuk digunakan.

B. Saran – Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini, maka dapat disarankan sebagai berikut:

1. Media komik digital memberikan manfaat bagi pembelajaran, maka disarankan untuk para pendidik untuk menggunakan dan mengembangkan media ini bukan hanya di pembelajaran

bahasa Indonesia saja tetapi pada mata pelajaran lainnya yang sesuai dengan kebutuhan.

2. Media komik digital yang dikembangkan bisa menjadi salah satu jalan alternatif media dalam proses pembelajaran.