

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa komik digital sebagai media pembelajaran yang sangat praktis digunakan untuk guru dan siswa kelas IV SD Swasta Arisa dikembangkan dengan mengikuti prosedur pengembangan menurut Thiagarajan (1974) yang meliputi 4 tahap pengembangan yaitu: 1) tahap pendefinisian (*Define*), ialah meliputi kegiatan analisis awal, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas, serta merumuskan tujuan pembelajaran, 2) tahap perancangan (*Design*), ialah meliputi memilih media pembelajaran yang akan dikembangkan, merancang penyajian media pembelajaran berbasis komik digital dan pembuatan media pembelajaran berbasis komik digital, 3) tahap pengembangan (*Development*), ialah meliputi penilaian media pembelajaran berbasis komik digital yaitu oleh para ahli atau validator 1 ahli materi dan 1 ahli media dan uji praktikalitas oleh 1 orang guru kelas IV dan 10 orang siswa kelas IV SD. Pada penilaian media pembelajaran berbasis komik digital oleh ahli materi memperoleh total skor 94% dan oleh ahli media 93% menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis komik digital sangat layak untuk digunakan dalam tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas IV sekolah dasar. Sedangkan pada uji praktikalitas media pembelajaran berbasis komik digital oleh guru memperoleh 95% dan oleh siswa 92% menunjukkan dari hasil uji praktikalitas media pembelajaran berbasis komik digital bahwa media pembelajaran berbasis komik digital sangat praktis untuk digunakan dalam tema 6 subtema 1 pembelajaran di kelas IV sekolah dasar, 4) tahap penyebaran

(*disseminate*), ialah meliputi penyebarluasan media pembelajaran berbasis komik digital yang sudah dinyatakan sangat layak dan berdasarkan uji praktikalitas media pembelajaran dinyatakan sangat praktis. Tetapi, dikarenakan adanya pandemi COVID 19, sehingga media pembelajaran hanya sampai uji kelayakan dan uji praktikalitas media pembelajaran berbasis komik digital dan media pembelajaran diberikan kepada pihak sekolah agar digunakan guru pada proses pembelajaran.

## 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan dan keterbatasan pengembangannya seperti yang sudah dijelaskan, menggunakan media pembelajaran berbasis komik digital masih memiliki banyak kelemahan. Oleh karena itu, beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut yang dibutuhkan ialah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah
  - a) Pihak sekolah sebaiknya memfasilitasi para pendidik untuk mengikuti pelatihan pengembangan media pembelajaran guna untuk memperluas wawasannya.
  - b) Pihak sekolah diharapkan meningkatkan fasilitas media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran disekolah.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut lagi dan melakukan uji coba lanjut lagi untuk memperoleh data, masukan dan saran yang lebih banyak lagi agar menggunakan media pembelajaran berbasis komik digital yang dikembangkan lebih maksimal.