

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kevalidan komik digital dinilai berdasarkan evaluasi komprehensif yang dilakukan oleh para ahli materi dan media. Proses ini sangat penting untuk memastikan bahwa komik digital tidak hanya informatif dan akurat tetapi juga efektif dalam penyampaian pesan dan menarik bagi audiens. Lembar validasi yang diisi oleh ahli materi menunjukkan rerata skor 64,3, yang setara dengan persentase 89,3%. Skor ini termasuk dalam kategori "Sangat Valid," yang menandakan bahwa konten komik digital sangat akurat dan relevan. Sementara itu, penilaian dari ahli media menghasilkan rerata skor 61,0 dengan persentase 89,7%, juga dalam kategori "Sangat Valid," yang menunjukkan bahwa komik tersebut efektif dari segi desain dan teknis. Hasil evaluasi ini memastikan bahwa komik digital memenuhi standar kualitas tinggi baik dari segi konten maupun penyampaian melalui media.

Kepraktisan komik digital dinilai berdasarkan hasil data angket yang diisi oleh pengajar dan peserta didik. Pengajar memberikan respons dengan total skor sebesar 39, yang berarti persentase 88,6%, dan dikategorikan sebagai Sangat Praktis. Terakhir, respon dari 30 peserta didik menunjukkan rata-rata skor 37,2, atau 84,7%, yang juga masuk dalam kategori Sangat Praktis. Berdasarkan hasil evaluasi dari keempat kelompok tersebut, dapat disimpulkan bahwa komik digital ini dinilai sangat praktis oleh seluruh responden yang terlibat dalam penelitian ini.

Keefektifan komik digital dalam meningkatkan minat belajar siswa dapat dilihat dari hasil angket apresiasi siswa dan tingkatan minat belajar peserta didik. Berdasarkan angket apresiasi yang telah dikumpulkan, diperoleh skor total sebesar 326, yang setara dengan persentase 90,6%. Skor ini masuk dalam kategori Efektif karena melebihi 80%, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan apresiasi yang tinggi terhadap penggunaan komik digital sebagai alat bantu belajar. Selain itu, hasil pengukuran tingkatan minat belajar peserta didik juga menunjukkan peningkatan yang signifikan. Sebelum menggunakan komik digital,

minat belajar siswa berada pada tingkat 45,8%. Setelah penerapan komik digital dalam proses pembelajaran, tingkat minat belajar meningkat menjadi 85,0%. Minat siswa terhadap materi yang disajikan dalam bentuk komik digital cenderung lebih tinggi karena merasa terhibur sekaligus tertantang untuk memahami konsep-konsep matematika melalui narasi yang lebih menarik ilustrasi yang mudah dipahami. Ketertarikan ini membantu siswa lebih fokus dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran matematika berbasis komik digital mampu menjadikan proses pembelajaran menjadi efektif.

5.2 Saran

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat lebih memperhatikan dan mengatasi kekurangan-kekurangan yang ada pada proses perencanaan dan pengembangan media pembelajaran ini, sehingga media pembelajaran yang akan dibuat selanjutnya dapat lebih optimal untuk digunakan di kemudian hari dalam pembelajaran matematika.

Adapun kekurangan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tidak semua siswa mungkin memiliki akses yang memadai terhadap perangkat digital seperti smartphone, atau laptop.
2. Guru mungkin perlu pelatihan tambahan untuk mengembangkan dan memanfaatkan media komik digital
3. Meskipun komik digital menarik bagi sebagian siswa, ada juga yang lebih nyaman dengan metode pembelajaran tradisional atau media lain
4. Siswa dapat terdistraksi oleh fitur lain dari perangkat digital, seperti media sosial atau game, saat mengakses komik digital di perangkat mereka
5. Pengembangan media komik digital yang efektif membutuhkan waktu dan biaya yang signifikan.

Dengan mengatasi kekurangan-kekurangan yang ada, media pembelajaran yang akan dikembangkan selanjutnya diharapkan dapat lebih optimal untuk digunakan di kemudian hari dalam pembelajaran matematika.