

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Hasil pengembangan media pembelajaran berupa produk komik *digital* IPAS pada Bab 5 Topik B sudah dinyatakan layak untuk digunakan. Validasi untuk mengetahui kelayakan media yang telah diperoleh dari validasi ahli materi mendapatkan skor 50 dari skor maksimal 60 dengan persentase sebesar 83,33% dan dinyatakan valid serta layak digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan hasil dari ahli media mendapatkan skor 34 dari skor maksimal 40 dengan persentase sebesar 85% serta dinyatakan valid dan layak digunakan.
2. Hasil kepraktikalitas dapat diketahui dari pengembangan media komik *digital* yang sudah dilakukan dan memperoleh kepraktikalitas media dari praktisi pendidikan dengan mendapatkan skor sebesar 65 dari skor maksimal 70 dengan persentase 92,85%, dinyatakan praktis dalam pembelajaran dan respon siswa mendapat persentase sebesar 98% dalam kategori "Sangat Praktis". Respon siswa terhadap media yang dikembangkan menarik dan mudah dipahami.
3. Efektifitas pengembangan media komik *digital* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil *pretest* memperoleh 47,59% dan *posttest* memperoleh 77,41%, dengan perolehan N-Gain Score sebesar 0,56 dan persentase N-Gain Score

sebesar 56,18% kategori “Cukup Efektif”. Dengan demikian efektivitas media yang dikembangkan layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Penggunaan media komik IPAS berbantuan aplikasi manga maker comipo dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 124388 dengan perolehan rata-rata nilai *pretest* 47,59% masuk kategori “Sedang” dan rata-rata *posttest* sebesar 77,41% kategori “Tinggi”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media komik yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 124388 Pematangsiantar.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti memberikan beberapa rekomendasi, antara lain: (1) guru harus mempertimbangkan kelayakan media pembelajaran komik *digital* jika ingin digunakan dalam proses pembelajaran; (2) peneliti yang ingin menggunakan media pembelajaran seperti komik *digital* dapat memanfaatkan aplikasi lain yang lebih menarik dan memulai dengan bereksperimen dengan media pembelajaran komik *digital* agar selaras dengan hasil yang diinginkan dan memudahkan pemahaman siswa terhadap materi.