

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dan penelitian yang dilakukan terhadap Pengembangan Media Komik Digital Menggunakan Aplikasi *Pixton* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV SD Negeri 060886 Medan Baru T.A 2024/2025, maka dapat ditarik Kesimpulan yaitu sebagai berikut:

1. Uji validitas media komik digital menggunakan aplikasi *pixton* dilakukan melalui proses validasi oleh para ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil validasi, media ini mendapatkan penilaian "Layak" dari validator desain media dengan skor 80%. Penilaian materi oleh validator materi juga mencapai 84%, yang masuk dalam kategori "Sangat Layak." Secara keseluruhan, media pembelajaran komik digital berbasis aplikasi *pixton* memperoleh skor akhir sebesar 82%, yang menunjukkan bahwa media ini "Sangat Layak" untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Uji praktikalitas media komik digital menggunakan aplikasi *pixton* dilakukan melalui angket respons yang diberikan kepada guru dan siswa. Berdasarkan hasil penilaian, guru memberikan skor sebesar 94% yang termasuk dalam kategori "Sangat Praktis." Selain itu, hasil respon dari siswa mencapai 90% juga dengan kategori "Sangat Praktis." Dengan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media komik digital menggunakan aplikasi *pixton* tergolong "Sangat Praktis" dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.
3. Uji efektivitas media komik digital berbasis aplikasi *pixton* dilakukan dengan membandingkan hasil keterampilan membaca siswa melalui *pretest* dan

posttest. Sebelum menggunakan media, siswa mengikuti *pretest* dengan hasil 32% yang dikategorikan sebagai "Tidak Efektif." Setelah media diterapkan dalam proses pembelajaran, hasil *posttest* meningkat signifikan menjadi 77%, yang termasuk dalam kategori "Efektif." Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa media komik digital menggunakan aplikasi *pixton* terbukti efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa.

5.2 Saran

Penelitian tentang Pengembangan Media Komik Digital Menggunakan Aplikasi *Pixton* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV SD Negeri 060886 Medan Baru T.A 2024/2025 telah berhasil diselesaikan. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media komik digital berbasis aplikasi *pixton* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media ini dapat digunakan khususnya untuk mengajarkan materi yang membutuhkan visualisasi yang jelas agar siswa lebih mudah memahami isi pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Dengan adanya media komik digital menggunakan aplikasi *pixton* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi unsur intrinsik dalam teks fiksi, Siswa diharapkan untuk aktif dan termotivasi setelah menggunakan media komik digital berbasis aplikasi *pixton* selama pembelajaran. Hal ini dapat

membantu memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan, terutama untuk meningkatkan keterampilan membaca.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat menyediakan fasilitas yang memadai yang mendukung penggunaan aplikasi *pixton* untuk memastikan bahwa media komik digital dapat diakses dengan mudah oleh semua siswa. Sekolah juga sebaiknya memberikan pelatihan atau bimbingan teknis bagi guru untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital, termasuk aplikasi *pixton*. Pelatihan ini dapat meningkatkan efektivitas penggunaan media digital dalam proses pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Peneliti dapat terus mengembangkan dan memperbaiki media komik digital untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan, serta memperluas dampaknya di dunia pendidikan.