

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1. Simpulan

Merujuk pada hasil penelitian, diperoleh produk media komik digital melalui canva yang valid, praktis, dan efektif. Berikut adalah penjabaran simpulan penelitian:

- 1) Pengembangan media komik digital untuk materi pola hidup bergotong royong di Kelas IV SDN 165733 Tebing Tinggi menggunakan metode ADDIE melalui tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi ahli materi, media, dan bahasa menunjukkan media sangat layak digunakan (97,5%, 91,3%, 96%). Uji kepraktisan oleh guru dan siswa juga menunjukkan hasil sangat praktis (guru 94% dan 96%; siswa 23 dari 30 siswa sangat praktis). Uji efektivitas melalui pretest dan posttest menghasilkan nilai gain 0,73 (kategori tinggi), sehingga media komik digital efektif meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Hasil kelayakan produk yang dikembangkan dinilai oleh ahli materi, media dan bahasa, hasil penilai materi mendapatkan presentase 97,5% capaian sangat layak, selanjutnya, hasil penilaian ahli media mendapatkan sebesar 91,30% capaian sangat layak. Terakhir, hasil penelaian ahli bahasa mendapatkan presentase 96% capaian sangat layak. Sehingga dapat di konklusikan media komik digital melalui canva yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses belajar.
- 3) Media komik digital melalui canva memenuhi kriteria praktikalitas. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji praktikalitas uji kepraktisan pada guru

kelas IV-1 memperoleh 94% dengan katagori sangat praktis dan guru kelas IV-2 memperoleh hasil 96% dengan katagori sangat praktis. Dan uji praktikalitas dilakukan kepada siswa dengan perolehan 23 dari 30 siswa menyatakan media komik digital melalui canva sangat praktis digunakan, dan 7 dari 30 siswa menyatakan media komik digital praktis digunakan.

- 4) Tingkat keefektifan produk yang dikembangkan dengan melakukan pretest dan posttest kepada siswa dengan materi gotong royong yang dibelajarkan dengan media komik digital, kemudia dilakukan uji gain dan hasilnya 0,73 terkatagori tinggi. Sehingga dikonklusikan media komik digital melalui canva memiliki tingkat keefektifan untuk meningkatkan hasil belajar.

5.2. Implikasi

Penelitian dan pengembangan media komik digital melalui canva untuk meningkatkan hasil belajar telah terlaksana. Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun implikasi dari pengembangan media komik digital melalui canva ini adalah:

- 1) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa dan menjadikan media komik digital melalui canva sebagai media belajar tambahan atau suplemen yang mendukung kegiatan belajar mengajar khususnya materi keberagaman bangsa Indonesia. Selain itu, dengan adanya media komik digital melalui canva siswa dapat belajar kapanpun dan di manapun dengan memanfaatkan *smartphone* yang terintegrasi dengan video pembelajaran sehingga konsep dari materi dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa

yang melaksanakan pembelajaran secara mandiri.

2) Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi guru untuk terus mengembangkan karyanya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Hasil penelitian berupa media komik digital melalui canva yang dapat digunakan oleh guru untuk mengukur kemampuan hasil belajar materi pola hidup bergotong royong siswa kelas IV.

3) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dan rujukan bagi pihak sekolah untuk menyediakan fasilitas pendukung pembelajaran yang inovatif dan kreatif dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

4) Bagi Pemerintah

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pemerintah dalam merumuskan kebijakan pendidikan yang lebih modern dan berbasis teknologi. Implementasi media komik digital melalui aplikasi canva dalam pembelajaran dapat mendorong pemerintah untuk menyediakan lebih banyak pelatihan dan sumber daya bagi guru dalam menggunakan teknologi dalam proses belajar mengajar. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi pemerintah untuk mengalokasikan anggaran guna meningkatkan infrastruktur teknologi di sekolah-sekolah, memastikan semua siswa memiliki akses yang sama terhadap sumber belajar digital. Kebijakan ini dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara nasional dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di era digital.

5) Bagi Peneiti

Dengan adanya tugas akhir berupa penelitian pengembangan yang dijadikan karya ilmiah berbentuk tesis, membantu peneliti mengembangkan idenya dalam memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan pendidikan. Selain itu, peneliti memiliki pengetahuan tentang analisis data penelitian dan mendapat pengalaman langsung terjun ke lapangan untuk mengamati subjek penelitian dan mengambil data.

5.3. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

Berikut adalah contoh narasi saran yang bisa Anda gunakan dalam tesis untuk kepala sekolah dan dinas pendidikan terkait pengembangan media komik digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila:

1. Kepala sekolah diharapkan mendukung penggunaan media komik digital dalam pembelajaran dengan menyediakan fasilitas dan pelatihan bagi guru. Media ini terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga perlu diintegrasikan dalam program sekolah untuk meningkatkan kualitas pendidikan.
2. Dinas Pendidikan diharapkan mendukung pengembangan dan penerapan media komik digital di sekolah-sekolah. Pelatihan guru dan alokasi anggaran untuk penyebaran media ini penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara lebih luas.
3. Para guru kelas IV disarankan untuk menggunakan media komik digital melalui canva sebagai sumber belajar tambahan di dalam kelas keberagaman

bangsa Indonesia. Implementasi penggunaan media komik digital dimulai dengan guru membagikan tautan dan kode QR kepada siswa di awal pembelajaran. Siswa dapat memindai kode QR atau mengakses tautan melalui Chromebook yang difasilitasi sekolah. Guru kemudian memproyeksikan komik digital ke layar sebagai panduan visual bersama, sambil menjelaskan materi. Siswa juga dapat membaca dan mengeksplorasi komik secara mandiri melalui Chromebook, memungkinkan mereka belajar sesuai ritme masing-masing dan mengulang materi kapan saja.

4. Peneliti selanjutnya dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai rujukan untuk penelitian sejenis atau melanjutkan penelitian ini dengan memperhatikan hal-hal yang esensial. Misalnya, peneliti selanjutnya bisa meneliti media komik digital melalui Canva untuk materi keberagaman bangsa Indonesia, serta memperluas cakupan penelitian dengan melakukan penyebaran produk pengembangan ke lebih banyak sekolah. Selain itu, media komik digital ini juga dapat diterapkan dalam skala yang lebih besar, baik di tingkat kota maupun provinsi, dengan melibatkan lebih banyak peserta didik dan guru. Hal ini diharapkan mampu memperkuat efektivitas penggunaan media komik digital dalam meningkatkan hasil belajar, serta menjawab tantangan dalam pendidikan di era digital.
5. Hasil analisis kemampuan hasil belajar siswa pada indikator menyatakan keberagaman bangsa Indonesia siap untuk disebar. Temuan ini dapat menjadi acuan bagi peneliti untuk meneliti penyebab dan solusi atas permasalahan pada sekolah lain.