

BAB V

SIMPULAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran komik digital dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media ini dirancang berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru serta disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku pada materi *fakta dan opini* kelas IV SD.
2. Hasil validasi dari para ahli menunjukkan bahwa media tergolong sangat layak digunakan. Validasi oleh ahli materi memperoleh skor 94,4%, ahli media 92,5%, dan ahli bahasa 93,7%. Selain itu, hasil uji kepraktisan guru dan siswa juga menunjukkan kategori sangat praktis, masing-masing sebesar 98,07% dan 96,5%.
3. Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* terhadap hasil belajar siswa, diperoleh nilai signifikansi (*p-value*) sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa pada materi fakta dan opini.

B. Saran

Saran yang dapat disampaikan untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital mata pelajaran Bahasa Indonesia, sebagai berikut:

1. Bagi guru, disarankan untuk memanfaatkan media komik digital sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan, khususnya dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak seperti fakta dan opini. Media ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu pemahaman materi secara lebih efektif.
2. Bagi sekolah, diharapkan dapat mendukung pengembangan dan penggunaan media pembelajaran digital interaktif, baik melalui penyediaan sarana prasarana pendukung maupun pelatihan penggunaan teknologi pembelajaran kepada guru.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media komik digital pada materi dan jenjang kelas yang berbeda agar kebermanfaatan media ini dapat meluas. Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat mengintegrasikan fitur interaktif lainnya seperti animasi yang memanfaatkan AI untuk membuat karakter dalam komik digital untuk menciptakan karakter atau desain yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa.
4. Untuk meningkatkan kualitas komik digital, peneliti selanjutnya disarankan untuk terus mengasah skill membuat karakter dengan

mempelajari teknik desain dan menggambar yang lebih baik. Dengan demikian, karakter yang dihasilkan dapat menjadi lebih detail, menarik.