

BAB V

SIMPULAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari pembahasan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media komik digital untuk meningkatkan membaca pemahaman siswa kelas III SD Negeri Kedawung 02 dilakukan melalui tahapan model ADDIE, mulai dari analisis kebutuhan, desain alur dan tampilan media, pengembangan menggunakan Canva, hingga implementasi dan evaluasi. Media diuji oleh ahli materi, media, bahasa, serta guru dan siswa untuk menilai kelayakan dan kepraktisannya. Keefektifan media diukur menggunakan uji N-Gain dan diperoleh nilai 0,82 yang termasuk kategori tinggi, sehingga media ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa.
2. Media komik digital dirancang khusus sebagai alat bantu pembelajaran untuk menunjang pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi membaca pesan dan informasi dalam bacaan untuk siswa kelas III SD Negeri Kedawung 02. Kelayakan media ini dibuktikan melalui hasil validasi dari ahli media sebesar 87%, ahli bahasa sebesar 80%, dan ahli materi sebesar 100%, yang menunjukkan bahwa media ini termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan. Penilaian dari ketiga ahli tersebut mencerminkan bahwa media komik digital telah memenuhi standar kelayakan dari segi tampilan visual, kebahasaan yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, serta kesesuaian materi dengan kurikulum, sehingga dapat digunakan secara optimal sebagai media pembelajaran di kelas.

3. Kepraktisan penggunaan media komik digital dalam meningkatkan membaca pemahaman siswa kelas III di SD Negeri Kedawung 02 dibuktikan melalui tahap implementasi yang mencakup uji coba satu-satu, kelompok kecil, dan uji lapangan. Setiap tahapan tersebut menunjukkan penilaian di atas 89% dari siswa dan guru, yang mengindikasikan bahwa media ini sangat layak dan mudah digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji kepraktisan oleh siswa sebesar 89% juga memperkuat bahwa media komik digital ini tergolong sangat praktis, baik dari segi tampilan, kemudahan akses, maupun alur penyampaian materi, sehingga dapat digunakan secara praktis oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
4. Efektivitas penggunaan media komik digital dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas III SD Negeri Kedawung 02 ditunjukkan melalui hasil uji N-Gain yang mencapai nilai 0,82, yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media komik digital yang dikembangkan efektif dalam membantu siswa memahami pesan dan informasi dalam bacaan. Efektivitas ini mencerminkan bahwa media tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Dengan demikian, media komik digital memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa.

B. Saran

Berdasarkan Kesimpulan penelitian diatas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan media komik digital ini sebagai alternatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi membaca pesan dan

informasi dalam sebuah bacaan. Penggunaan media ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan memudahkan siswa dalam memahami materi.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat menggunakan media komik digital sebagai sarana belajar mandiri di rumah maupun pendukung kegiatan belajar di kelas. Media ini dapat membantu meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa terhadap isi bacaan secara visual dan menarik.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media serupa pada materi atau jenjang yang berbeda agar penggunaannya lebih luas dan dapat disesuaikan dengan berbagai kebutuhan pembelajaran.