

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan data yang telah diuraikan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan komik digital berbasis kearifan lokal pada materi siklus air untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN. Dukuh Semar 1 Kota Cirebon, telah berhasil dikembangkan menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*) peneliti melakukan desain atau perencaan dalam pembuatan komik digital berbasis kearifan lokal pada materi siklus air menggunakan aplikasi *corel draw x7* dan *canva* dengan menentukan alur cerita, tokoh, karakter, materi dan cover pada komik. Perencaan dilihat dari analisis kebutuhan yang ada agar sesuai dengan tujuan penelitian.
2. Pengembangan media komik digital ini memperoleh persentase kelayakan dari validator media sebesar 89% dengan kategori sangat layak, memperoleh presentase kelayakan dari validator materi sebesar 78% dengan kategori layak, dan memperoleh persentase kelayakan dari validator bahasa sebesar 93% dengan kategori sangat layak sebagai media pembelajaran.
3. Pengembangan komik digital ini memperoleh hasil rata-rata *N-Gain* sebesar 0,78 yang berarti *N-Gain* skor berada kategori tinggi dan *N-Gain* Persen menunjukkan angka 78,26 yang berarti berada di kategori efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN. Dukuh Semar 1 Kota Cirebon.
4. Pengembangan komik digital memperoleh penilaian respon wali kelas kelas V memiliki persentase sebesar 95% dan terdapat penilaian respon siswa memiliki persentase sebesar 83%. dapat disimpulkan kepraktisan komik digital memenuhi kriteria sangat praktis sebagai media pembelajaran di SDN. Dukuh Semar 1 Kota Cirebon.

B. Saran

1. Produk komik digital yang dikembangkan bersifat *online* sehingga membutuhkan jaringan yang kuat untuk menggunakannya.
2. Pengembangan komik digital dimasa depan, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut tentang penggunaan teknologi *Augmented Reality* dalam bentuk komik digital agar lebih interaktif.

