

## **BAB V**

### **KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan media pembelajaran komik digital untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian yang dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa komik digital efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa.
2. Media pembelajaran yang konvensional kurang menarik minat siswa. Komik digital yang interaktif dan berbasis teknologi terbukti lebih sesuai untuk kebutuhan siswa yang melek teknologi. Media dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman, terutama dalam mengidentifikasi ide pokok, gagasan pendukung, dan menyimpulkan isi teks. Proses desain melibatkan pembuatan alur cerita, struktur komik, ilustrasi menarik, serta elemen visual yang mendukung pemahaman siswa.
3. Media pembelajaran komik digital dikembangkan menggunakan Canva dan divalidasi oleh ahli media, bahasa, dan materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan, dengan tingkat kelayakan sebagai berikut: Ahli Media: 93,18% dan 95,45% (sangat layak). Ahli Bahasa: 75% (layak) dan 91,66% (sangat layak). Ahli Materi: 92,85% (sangat layak). Uji coba dilakukan pada tiga sekolah dengan total 75 siswa. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan pada nilai pretest (59,9) dan posttest (84,6), dengan nilai N-Gain sebesar 0,62 (kategori sedang). terbukti Sangat Layak digunakan berdasarkan validasi ahli dan uji coba lapangan. Media ini efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Media pembelajaran komik digital terbukti Sangat Layak digunakan berdasarkan validasi ahli dan uji coba lapangan. Media ini efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa.

## B. Implikasi

Penelitian ini memiliki beberapa implikasi yang dapat menjadi rujukan bagi pengembangan media pembelajaran, strategi pendidikan, dan kebijakan terkait:

1. Bagi Guru:

Media komik digital memberikan alternatif kreatif untuk mendukung proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Guru dapat memanfaatkan teknologi ini untuk menarik minat siswa dalam membaca dan meningkatkan pemahaman bacaan, terutama pada materi yang dianggap sulit atau kurang menarik.

2. Bagi Siswa:

Komik digital dapat meningkatkan motivasi belajar, keterampilan literasi, dan pemahaman teks secara mendalam. Media ini mendukung pembelajaran mandiri dan membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dengan cara yang relevan dengan kehidupan mereka yang akrab dengan teknologi.

3. Bagi Sekolah:

Sekolah dapat mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti komik digital, ke dalam kurikulum sebagai bagian dari inovasi pembelajaran. Ini dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan mendorong penggunaan media digital secara produktif.

4. Bagi Peneliti Lain:

Penelitian ini memberikan dasar bagi pengembangan lebih lanjut dalam inovasi media pembelajaran berbasis teknologi. Peneliti lain dapat mengeksplorasi penerapan media ini pada berbagai tingkat pendidikan atau mata pelajaran lainnya.

5. Bagi Pembuat Kebijakan:

Hasil penelitian ini menunjukkan pentingnya penyediaan sarana dan pelatihan bagi guru untuk mendesain dan menggunakan media pembelajaran digital. Kebijakan pendidikan yang mendukung integrasi teknologi ke dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pendidikan di era digital.

### C. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa rekomendasi yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

#### 1. Untuk Guru

Guru disarankan untuk mengintegrasikan komik digital sebagai media pembelajaran dalam kegiatan membaca pemahaman. Dengan demikian, siswa dapat belajar secara lebih menarik dan kontekstual. Guru dapat mengikuti pelatihan atau lokakarya terkait pembuatan dan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi agar mampu memanfaatkan media komik digital secara efektif.

#### 2. Untuk Sekolah

Sekolah perlu mendukung guru dengan menyediakan sarana dan prasarana teknologi yang memadai, seperti perangkat komputer, tablet, atau proyektor, untuk mengintegrasikan komik digital dalam pembelajaran. Sekolah disarankan untuk mengadakan program pengembangan profesional bagi guru terkait inovasi pembelajaran berbasis teknologi.

#### 3. Untuk Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital, seperti komik digital, untuk meningkatkan keterampilan literasi dan membaca pemahaman. Siswa perlu diberikan panduan penggunaan media komik digital agar dapat memanfaatkannya secara optimal untuk belajar secara mandiri.

#### 4. Untuk Peneliti Selanjutnya

Penelitian lanjutan dapat dilakukan untuk mengeksplorasi efektivitas media komik digital dalam berbagai aspek pembelajaran lainnya, seperti keterampilan menulis, berpikir kritis, atau pembelajaran mata pelajaran lain. Perlu dilakukan penelitian dengan melibatkan sampel yang lebih besar dan konteks pendidikan yang berbeda untuk menggeneralisasikan hasil penelitian ini