

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa poin penting terkait pengembangan media komik digital untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V di SDN Penggung 1 dan SDN Kebon Pelok.

1. Pengembangan media komik digital di SDN Penggung 1 dan SDN Kebon Pelok sangat penting dan diperlukan, dengan rata-rata kebutuhan mencapai 77,5% yang menunjukkan kategori "butuh." Temuan ini mencerminkan kesadaran akan pentingnya inovasi dalam media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Proses pengembangan media ini menggunakan model ADDIE, yang memastikan bahwa setiap tahap memperhatikan kebutuhan siswa dan guru. Wawancara dengan guru menunjukkan bahwa siswa masih merasa kurang tertarik dengan buku lks, sehingga media komik digital yang menarik dan relevan diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman mereka. Selain itu, media komik digital juga berperan untuk meningkatkan literasi membaca dan literasi digital siswa, dengan elemen visual dan narasi yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, pengembangan media komik digital diharapkan dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengatasi kebosanan siswa saat belajar bahasa Indonesia.
2. Hasil validasi media komik digital berjudul "Bijak Menggunakan HP" berhasil menciptakan komik yang mengajarkan siswa cara membedakan kalimat fakta dan opini dengan mengaitkan pengalaman sehari-hari mereka dalam menggunakan HP. Setelah proses pengembangan, komik ini diuji oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk memastikan kualitas dan relevansinya. Hasil validasi menunjukkan penilaian yang positif terhadap aspek visual, bahasa, dan konten materi, dengan skor akhir dari ahli media 83, ahli bahasa 93, dan ahli materi 94. Berdasarkan

penilaian tersebut, media komik digital ini dikategorikan sebagai sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Para ahli juga memberikan saran dan komentar yang konstruktif untuk revisi, sehingga produk yang dikembangkan dapat memenuhi kriteria pembelajaran yang diharapkan.

3. Hasil uji coba terbatas dan uji coba luas menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan membaca pemahaman siswa, yang terlihat dari perbandingan skor pretest dan posttest. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa media komik digital yang digunakan dalam pembelajaran terbukti efektif. Rata-rata N-Gain Score keseluruhan mencapai 0,61 dengan persentase 61,075%, yang termasuk dalam kategori sedang. Dengan demikian, penggunaan media komik digital dalam pembelajaran dinilai cukup efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai fakta dan opini.

B. Saran

Dari hasil analisis hasil penelitian, maka ada beberapa yang menjadi saran dari peneliti untuk penelitian selanjutnya, antara lain:

1. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk membantu siswa dalam memahami bacaan dengan lebih baik.
2. Media komik digital dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran karena media ini efektif dalam membantu siswa memahami teks atau bacaan yang panjang dengan menyajikannya dalam bentuk yang dilengkapi dengan gambar.
3. Bagi peneliti yang akan meneliti dengan variabel yang sama, semoga penelitian ini bisa bermanfaat untuk menambah informasi. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media ini dengan memperhatikan variasi fitur elemen yang lebih beragam serta menambahkan fitur audio pada media komik digital. Mengingat media komik digital ini masih memiliki kekurangan, semoga penelitian berikutnya dapat menghasilkan peningkatan yang lebih baik.