

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. **Desain dalam pengembangan media komik strips berbasis digital pada pembelajaran bahasa indonesia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode RnD (*Research and Development*). Peneliti menggunakan metode RnD model ADDIE, yakni analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

2. **Kelayakan media komik strips berbasis digital pada pembelajaran bahasa indonesia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis**

Dari hasil analisis yang dilakukan berdasarkan validasi ahli media, diperoleh hasil dari angket validasi dengan presentase sebesar 80% dengan kriteria “layak”. Kemudian, berdasarkan validasi ahli bahasa, diperoleh hasil dari angket validasi dengan presentase sebesar 94% dengan kriteria “sangat layak”. Lalu, berdasarkan validasi ahli materi, diperoleh hasil dari angket validasi dengan presentase sebesar 94% dengan kriteria “sangat layak”.

3. **Efektivitas media komik strips berbasis digital pada pembelajaran bahasa indonesia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis**

Pengembangan media komik strips berbasis digital terbukti efektif dengan hasil rata-rata uji N-Gain pada hasil tes kemampuan berpikir kritis mencapai sebesar $0,87 > 0,70$, maka peningkatan yang terjadi termasuk ke dalam kategori penilaian skor tinggi. Jika dilihat dari kategori N-Gain persen, maka hasilnya sebesar 87,48 yakni > 76 . Hasil persen tersebut masuk kategori penilaian yang meningkat efektif. Jadi, media komik strips berbasis digital pada pembelajaran bahasa indonesia tergolong efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

B. Saran

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan mengenai pengembangan media komik strips berbasis digital pada pembelajaran bahasa indonesia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis di MIN Kota Cirebon kelas V/A, berikut hal yang menjadi saran atau rekomendasi dari peneliti, yakni penelitian ini masih memiliki keterbatasan, karena uji coba dalam lingkup yang terbatas. Oleh karena itu, pengembangan media komik strips berbasis digital dapat diterapkan lagi dalam lingkup yang lebih luas. Selain itu, media komik strips berbasis digital pada pembelajaran bahasa indonesia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dapat dijadikan alternatif dalam kegiatan pembelajaran, khususnya untuk membantu peserta didik mengolah pemikiran mereka terhadap suatu hal yang sedang dihadapi. Karena setelah diterapkan di kelas V/A MIN Kota Cirebon, maka hasil data yang didapatkan ialah media komik strips berbasis digital pada pembelajaran bahasa indonesia efektif dan membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.