

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

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

1. Pengembangan media pembelajaran komik bermuatan karakter gemar membaca untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV Sekolah Dasar dengan menggunakan metode *Research and Development* model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*.
2. Kelayakan media pembelajaran komik bermuatan karakter gemar membaca termasuk dalam kategori “sangat valid” digunakan, berdasarkan hasil penilaian angket validasi media dengan presentasi rata-rata sebesar 96%. Penilaian angket validasi bahasa terhadap media pembelajaran komik bermuatan karakter gemar membaca juga menunjukkan kategori “sangat valid” dengan presentasi rata-rata sebesar 95%. Sementara itu, penilaian angket validasi ahli materi pada media pembelajaran komik bermuatan karakter gemar membaca memperoleh kategori “sangat valid” dengan persentase rata-rata 96%.
3. Penelitian ini mengungkap bahwa media pembelajaran komik bermuatan karakter gemar membaca yang dikembangkan peneliti efektif, karena siswa mengalami peningkatan dalam kemampuan membaca pemahaman. Sebelum menggunakan media pembelajaran komik bermuatan karakter gemar membaca, siswa hanya mendapatkan nilai rata-rata sebesar 52,14 namun setelah menggunakan media pembelajaran komik bermuatan karakter gemar membaca nilai siswa meningkat menjadi 74,28. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran komik bermuatan karakter gemar membaca dapat digunakan oleh siswa kelas IV sekolah dasar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ada beberapa hal yang menjadi rekomendasi atau saran dari peneliti sebagai berikut:

1. Dapat memanfaatkan media pembelajaran komik bermuatan karakter gemar membaca sebagai salah satu alternatif yang menarik dan efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.
2. Diharapkan dapat memanfaatkan media komik ini sebagai sumber belajar yang menyenangkan dan dapat membantu dalam memahami isi bacaan dengan baik.
3. Dapat memberikan dukungan terhadap penggunaan dan pengembangan media pembelajaran inovatif, termasuk komik, sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
4. Penelitian ini masih terbatas pada satu materi dan satu kelas di jenjang sekolah dasar. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk:
 - a. Mengembangkan media komik untuk mata pelajaran dan di jenjang kelas yang berbeda agar lebih luas penggunaannya.
 - b. Mengembangkan komik dalam bentuk digital interaktif, misalnya dalam format *e-book*, atau aplikasi berbasis Android.
 - c. Mengembangkan komik dengan menyisipkan nilai karakter lainnya, seperti tanggung jawab, toleransi, kejujuran, dan kerja sama.