

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada BAB sebelumnya, maka diperoleh simpulan penelitian sebagai berikut:

1. Desain media komik digital didapatkan berdasarkan hasil analisis materi pelajaran IPAS, indikator literasi budaya dan kewargaan dan ruang lingkup *Education for Sustainable Development*, dilanjutkan dengan pemaduan materi pelajaran IPAS, indikator literasi budaya dan kewargaan dan ruang lingkup *Education for Sustainable Development* yang menghasilkan sebuah rancangan media komik digital berbasis *Education for Sustainable Development*. Adapun desain media komik digital meliputi komponen Halaman Sampul Depan yang memuat judul, credits, indica dan ilustrasi kemudian Halaman Tujuan Pembelajaran berisi capaian pembelajaran dan tujuan yang perlu dicapai oleh siswa dengan menggunakan media komik digital, halaman Petunjuk Penggunaan yang terdiri dari rangkaian langkah-langkah untuk memandu siswa menggunakan media komik digital, halaman pengenalan karakter untuk mengenalkan karakter yang muncul dalam komik kepada peserta didik dan halaman konten yang berisi materi dan cerita yang sudah dikembangkan dari tujuan pembelajaran.
2. Hasil pengembangan desain media komik digital diperoleh dengan mengembangkan rancangan media komik digital yang telah disusun melalui aplikasi Ibis Paint X. Media komik digital dikembangkan dengan mengacu pada ruang lingkup ESD pada bagian pengembangan cerita yang kemudian dikaitkan dengan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan materi dan indikator literasi budaya dan kewargaan. Hasil pengembangan desain media komik digital disesuaikan dengan perkembangan kognitif siswa kelas IV yaitu pada fase operasional konkrit dengan menggunakan jenis ilustrasi yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yaitu dekat dengan realita sehingga terdapat keterkaitan antara cerita dalam komik dengan kehidupan siswa sehari-hari. Berdasarkan uji kelayakan media komik digital Satu Jua”

berbasis *education for sustainable development* sangat layak digunakan untuk siswa kelas V (Fase C) Sekolah Dasar.

3. Melalui kegiatan implementasi, media komik digital ini mampu meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa Fase B dengan hasil rata-rata N-Gain di kelas IV SDN LNMHSN Kota Bandung yang menunjukkan hasil yang berada dalam kriteria Tinggi. Hal tersebut dikarenakan pemilihan media yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa fase B yang memudahkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media komik digital “Satu Jua” berbasis *Education for Sustainable Development* dapat meningkatkan literasi budaya dan kewargaan pada siswa kelas IV (Fase B) Sekolah Dasar dengan kategori Tinggi.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan rekomendasi yang dapat dijadikan bahan pertimbangan dan ditindaklanjuti di kemudian hari sebagai berikut:

1. Siswa

Penggunaan media pembelajaran komik digital dengan gambar ini dapat membantu siswa dalam memahami isi paragraf mengenai literasi budaya dan kewargaan melalui ruang lingkup *Education for Sustainable Development*. Dalam penggunaannya diperlukan arahan dari guru untuk dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam membaca sehingga media pembelajaran ini dapat dipakai sebagai alat bantu siswa untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan melalui ruang lingkup *Education for Sustainable Development* kemahiran membaca terlebih pada paragraf panjang.

2. Guru

Dalam memenuhi kebutuhan pembelajaran, penelitian ini bisa dijadikan referensi bagi guru untuk membuat media pembelajaran yang tidak hanya mengacu pada capaian pembelajaran dalam kurikulum saja tetapi mengacu pada kompetensi-kompetensi lain yang dapat mendukung kemampuan siswa yang belum dimasukan ke dalam kurikulum. Guru juga dapat menggunakan media pembelajaran ini untuk terus mengasah kemampuan membaca literasi

Budaya dan Kewargaan melalui ruang lingkup *Education for Sustainable* siswa agar dapat memahami informasi mengenai pembangunan berkelanjutan dalam konteks kehidupan siswa sebagai bagian dari masyarakat Indonesia.

3. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini baru terbatas pada penelitian pengembangan dan implementasi pada satu sekolah sehingga diperlukan penelitian lanjutan untuk mengetahui efektifitas dan penelitian tindakan kelas terhadap media komik digital “Satu Jua” dalam meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa fase B. Peneliti selanjutnya juga bisa mengembangkan media pembelajaran untuk fase dan tingkat kelas yang lain.