

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian rancang bangun media digital cerita bergambar materi negara-negara ASEAN, maka dirumuskan kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian rancang bangun bahan ajar digital cerita bergambar dilakukan dengan tahapan model menurut Peffers dkk. Tahapan model tersebut terdiri dari tahap *identify the problem, describe the objectives, design and development the artifact, test the artifact, evaluate testing result, communicate the testing result*. Tahap *identify the problem* terdiri dari analisis kebutuhan siswa dan studi pendahuluan. Tahap *describe the objectives* yaitu analisis meliputi analisis silabus dan sumber belajar. Selanjutnya, tahap *design and development the artifact* meliputi pembuatan Garis Besar Program Media (GBPM), naskah cerita bergambar serta Menyusun RPP.
2. Selanjutnya, tahap tersebut melalui proses pembuatan judul serta struktur cerita bergambar, ilustrasi gambar ikon-ikon negara ASEAN menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*, penyusunan cerita bergambar pada aplikasi *Canva* serta mengubah format bahan ajar digital cerita bergambar menjadi *flipbook audio visual* pada *Flip PDF Corporate*. Pengembangan bahan ajar tersebut divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Hasil validasi memperoleh skor yang terdiri dari ahli materi dan media 1,00 dengan koefisien validitas isi “Sangat Tinggi” serta ahli bahasa 0,71 dengan koefisien validitas isi “Tinggi”.
3. Tahap implementasi dilakukan untuk uji coba kepada respon pengguna yaitu guru dan siswa di SDN Cukanggenteng 3. Hasil respon guru memperoleh skor 3.50 dengan kategori “Sangat Baik” dilihat dari aspek materi dan bahan ajar. Sementara itu, hasil respon siswa berdasarkan aspek materi dan bahan ajar memperoleh skor 3.48 dengan kategori “Sangat Baik”. Dengan demikian, respon pengguna terhadap bahan ajar digital cerita bergambar negara-negara ASEAN mendapatkan hasil yang positif dan dapat diterapkan pada pembelajaran IPS Kelas VI SD.

5.2 Implikasi

Bahan ajar digital cerita bergambar tersebut sudah layak digunakan karena memiliki implikasi sebagai berikut:

1. Rancang bangun bahan ajar digital cerita bergambar ini dapat menjadi solusi atas kesulitan belajar siswa dalam mempelajari materi IPS untuk meminimalisir kejenuhan dan rasa bosan.
2. Rancang bangun bahan ajar digital cerita bergambar ini sudah mempertimbangkan materi serta tujuan pembelajaran pada kurikulum yang berlaku sehingga relevan dengan proses pembelajaran di kelas.
3. Bahan ajar digital cerita yang telah dirancang dapat menarik perhatian dan minat siswa untuk mempelajari materi IPS Kelas VI SD karena disertai gabungan ilustrasi dengan teks cerita dan audio yang ditampilkan.
4. Bahan ajar digital cerita yang telah dirancang dapat menunjang guru untuk mengajarkan materi negara-negara ASEAN yang bersifat kompleks sehingga pembelajaran berjalan dengan efektif.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat diberikan peneliti untuk pihak-pihak terkait atau berkepentingan dalam penelitian ini, antara lain:

1. Kepada pihak pelaksana pendidikan, seperti guru serta praktisi pendidikan direkomendasikan untuk menggunakan bahan ajar digital cerita bergambar materi negara-negara ASEAN sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPS Kelas VI SD.
2. Kepada peneliti yang memiliki minat topik serupa, direkomendasikan untuk melanjutkan penelitian mengenai efektivitas bahan digital cerita bergambar materi negara-negara ASEAN terhadap hasil belajar siswa.

