

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil pemaparan temuan dan pembahasan yang telah dilakukan, maka kesimpulan yang telah didapatkan dari penelitian ini yaitu:

- 1) Dengan hasil post-test dan n-gain kategori sedang yang meningkat pada butir soal *listening* di kelas eksperimen, maka penggunaan komik digital interaktif efektif untuk meningkatkan keterampilan menyimak (*listening*) peserta didik.
- 2) Dengan hasil post-test dan n-gain kategori sedang yang meningkat pada butir soal *reading* di kelas eksperimen, maka penggunaan komik digital interaktif efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca (*reading*) peserta didik.
- 3) Dengan hasil post-test dan n-gain kategori sedang yang meningkat pada butir soal *writing* di kelas eksperimen, maka penggunaan komik digital interaktif efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis (*writing*) peserta didik.

#### 5.2 Implikasi

Penelitian ini berfokus untuk meningkatkan keterampilan berbahasa peserta didik melalui tiga aspek, yaitu aspek keterampilan menyimak (*listening*), aspek keterampilan membaca (*reading*), serta aspek keterampilan menulis (*writing*) menggunakan komik digital interaktif. Dengan menggunakan komik digital interaktif, peserta didik dapat mendengarkan setiap narasi berupa audio yang terdapat dalam komik, peserta didik juga dapat membaca narasi dan melihat animasi yang memaparkan alur cerita dalam komik, serta peserta didik juga dapat mengerjakan permainan sederhana yang masih berhubungan dengan alur cerita dalam komik. Ketiga komponen ini dirancang untuk meningkatkan pengalaman peserta didik ketika melaksanakan pembelajaran menggunakan media komik digital interaktif sehingga keterampilan berbahasa Inggris yang dimilikinya dapat meningkat. Secara keseluruhan, penggunaan komik digital interaktif ini memiliki implikasi yang positif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris peserta

Salma Jessika, 2023

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN KOMIK DIGITAL INTERAKTIF TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBAHASA SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SMP NEGERI 40 BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

didik. Karena dengan menggunakan komik digital interaktif pada penelitian ini, dapat langsung meningkatkan ketiga aspek keterampilan berbahasa peserta didik.

### **5.3 Rekomendasi**

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi yang bisa dijadikan sebagai masukan, yaitu:

#### **1) Bagi Kepala Sekolah SMP Negeri 40 Bandung**

Rekomendasi yang dapat peneliti sampaikan kepada pihak kepala sekolah yaitu untuk merencanakan dan mengarahkan guru-guru untuk melaksanakan pembelajaran menggunakan media contohnya komik digital interaktif khususnya pada mata pelajaran bahasa Inggris.

#### **2) Bagi Guru dan Tenaga Pendidik**

Bagi guru dan tenaga pendidik yang akan melaksanakan pembelajaran menggunakan komik digital interaktif, direkomendasikan untuk merancang media pembelajaran berupa komik digital tersebut dengan lebih interaktif, alur cerita berupa materi pembelajaran juga direkomendasikan untuk dibuat dengan lebih menarik, berbagai software aplikasi pembuatan komik digital juga dapat digunakan untuk menambah efektivitas media pembelajaran ini agar tujuan pembelajaran dapat dicapai.

#### **3) Bagi Peneliti**

Rekomendasi bagi penelitian mendatang yaitu agar dapat membandingkan hasil dari penggunaan komik digital interaktif dengan penggunaan komik cetak dalam meningkatkan hasil keterampilan berbahasa peserta didik. Peneliti mendatang juga direkomendasikan untuk merancang alur cerita dalam komik digital dengan lebih menarik sehingga kelak hasil penelitian yang didapatkan dapat lebih maksimal.