

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti yakni mengenai pengembangan media komik digital pada pembelajaran PPKn materi gotong royong untuk kelas III sekolah dasar, peneliti dapat mengambil beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Desain media komik digital pada pembelajaran PPKn materi gotong royong dikembangkan menggunakan *canva* dan *microsoft* powerpoint dengan memanfaatkan berbagai fitur yang dapat mendukung pembuatan media komik digital seperti elemen, bingkai, *background*, *shapes*, *hyperlink*, dan *transition* serta file disimpan dalam format PPSX. Desain terdiri dari beberapa unsur media seperti gambar, teks, tombol, dan audio. Desain dibuat dengan memperhatikan kombinasi antara warna dan bentuk serta ekspresi agar dapat menjadi desain yang sesuai dengan konsep komik digital. Karakter yang digunakan adalah hewan karena bersifat lucu. Desain komik digital dikembangkan dengan memperhatikan kebutuhan dan karakteristik siswa. Sebelumnya, peneliti membuat terlebih dahulu GBPM dan *storyboard* sebagai rancangan gambaran media komik digital yang dikembangkan. Keseluruhan desain media disesuaikan dengan konsep komik digital yang bersifat menarik, menyenangkan dan dapat dipahami.
2. Hasil pengembangan media komik digital pada pembelajaran PPKn materi gotong royong termasuk dalam kategori layak. Hasil rekapitulasi perolehan skor penilaian oleh para ahli menunjukkan hasil pengembangan media mendapatkan kategori “layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media komik digital pada pembelajaran PPKn materi gotong royong yang telah dikembangkan termasuk dalam kategori layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada sekolah dasar.
3. Respon guru dan siswa terhadap media komik digital pada pembelajaran PPKn materi gotong royong sangat baik. Hasil respon guru adalah media komik digital dapat menarik minat siswa dan mudah dipahami. Respon

siswa terhadap media komik digital adalah media menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan materi yang terdapat pada media dapat dipahami. Tampilan pada media komik digital membuat siswa bersemangat dalam belajar. Media komik digital memiliki interpretasi sangat layak berdasarkan penilaian respon mengenai aspek materi dan kualitas media serta kebermanfaatan media. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa guru dan siswa memberikan respon yang sangat baik terhadap media komik digital dan media dapat digunakan pada pembelajaran PPKn materi gotong royong untuk siswa kelas III sekolah dasar.

## **5.2 Implikasi**

Implikasi dari pengembangan media komik digital pada pembelajaran PPKn materi gotong royong sekolah dasar diantaranya sebagai berikut.

1. Pengembangan media komik digital pada pembelajaran PPKn materi gotong royong dapat memberikan kesan belajar yang menarik dan menyenangkan.
2. Pengembangan media komik digital pada pembelajaran PPKn materi gotong royong dapat menarik minat siswa dalam belajar materi gotong royong.
3. Pengembangan media komik digital pada pembelajaran PPKn materi gotong royong dapat meningkatkan keterampilan guru dalam membuat sebuah media pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi sehingga dapat menciptakan variasi pada pembelajaran.
4. Pengembangan media komik digital pada pembelajaran PPKn materi gotong royong dapat memberikan inovasi dan potensi pembelajaran dalam pemanfaatan teknologi untuk memfasilitasi proses belajar mengajar.

### 5.3 Rekomendasi

Berikut merupakan rekomendasi yang dapat peneliti sampaikan terkait pengembangan media, antara lain.

1. Pihak yang akan melakukan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media komik digital dengan menggunakan komponen pendukung lainnya seperti aplikasi pembuat media dengan fitur yang beragam sehingga dapat menghasilkan media yang lebih baik lagi.
2. Guru dapat menjadikan media komik digital pada pembelajaran PPKn materi gotong royong sebagai salah satu alternatif alat bantu pada proses kegiatan belajar mengajar materi gotong royong sehingga pembelajaran terkesan menyenangkan dan tidak membosankan.
3. Sekolah dapat meningkatkan kemampuan guru melalui pelatihan pembuatan media komik digital dengan memanfaatkan teknologi digital.