

BAB V

SIMPULAN IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada bab ini mengulas simpulan hasil penelitian model ADDIE yaitu Analisis, Desain, Development, Implementasi dan Evaluasi.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil temuan penelitian dan pembahasan pada penelitian pengembangan media komik digital berbasis *Contextual Teaching Learning* pada proyek penguatan profil pelajar pancasila dapat disimpulkan sebagai berikut :

5.1.1 Analisis

Pada tahap analisis yang memuat proses kegiatan pembelajaran peserta didik kurang antusias mengikuti pembelajaran, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang digunakan masih kurang bervariasi hanya menggunakan, buku paket kurang menarik minat siswa secara maksimal. Guru mengaku bahwa mereka belum pernah membuat ataupun menggunakan media komik dalam pembelajaran.

Materi yang disampaikan kurang menarik bagi siswa, sehingga peserta didik kehilangan minat untuk mengikuti pembelajaran, pembelajaran yang bersifat satu arah atau monoton cenderung membuat siswa bosan dan tidak terlibat. Kurangnya sentuhan inovasi teknologi pada media pembelajaran yang digunakan dijadikan dasar pengembangan media pembelajaran komik digital pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila tema Kewirausahaan. Kebutuhan media pembelajaran digital belum berkembang secara optimal Sehingga diperlukan media pembelajaran berbasis digital yang dapat menarik peserta didik untuk semangat dan antusias mengikuti pembelajaran.

5.1.2 Desain

Pada tahap perencanaan pembuatan media perlu dilakukan, mulai dari penyusunan modul proyek yang diperlukan untuk penyusunan media terdiri dari profil modul, tujuan, aktivitas pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila tema kewirausahaan fase B. Langkah awal menentukan tujuan, dimensi elemen dan sub elemen, dan target capaian pembelajaran. Ini diharapkan dapat membentuk pelajar yang mempunyai kesadaran dan tanggung jawab atas sampah

yang ada di lingkungannya, serta dapat memupuk jiwa wirausaha dengan cara belajar ketrampilan mengubah nilai sampah menjadi berguna. Kemudian menyusun beberapa poin penting yang ditampilkan dalam storyboard, setiap panel dalam storyboard menunjukkan perkembangan cerita dari awal hingga akhir. Adegan aksi dan gerakan digambarkan dengan jelas untuk memberikan dinamika pada cerita. Ini mencakup pergerakan karakter, perubahan latar, dan transisi antar adegan.

5.1.3 Development

Pada tahap pengembangan media dilakukan perbaikan pada tampilan background gambar dan beberapa aset visual harus dibuat lebih variatif. Proses pembuatan media pembelajaran ini menggunakan perangkat keras (hardware) yaitu Laptop Acer. Perangkat pembelajaran yang digunakan yaitu Modul Proyek Tema Kewirausahaan Ubah Sampah menjadi Berkah fase b kelas IV. Setelah perangkat pengembangan sudah siap, peneliti mulai memproses gambar latar manual terlebih dahulu kemudian dituangkan melalui aplikasi canva. Media yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi media komik digital layak digunakan dalam pembelajaran pada tema Kewirausahaan di kelas IV.

5.1.4 Implementasi

Media yang sudah dibuat diujicobakan kepada guru dan peserta didik kelas IV mengingat guru dan peserta didik merupakan pengguna langsung media yang telah dikembangkan. Ujicoba media komik digital diujicobakan secara individu. Peserta didik memberikan respon yang sangat baik terhadap media ini. Peserta didik menjadi semangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini tampak dalam proses pembelajaran peserta didik sangat antusias. Demikian dengan guru kelas IV memberikan respon positif dalam penggunaan media ini.

5.1.5 Evaluasi

Penggunaan media dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran dapat membantu guru mengidentifikasi kebutuhan individu peserta didik dan dapat menyesuaikan media dengan kondisi peserta didik yang berbeda-beda. Guru dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif. Salah satu strategi yang dibuat yaitu penggunaan

media yang tepat. Media digital sangat diperlukan sesuai dengan perkembangan zaman. Seperti kata Ki Hajar Dewantara didiklah anak-anak sesuai dengan zamannya. Penggunaan media komik digital memberikan pengaruh yang signifikan pada proses pembelajaran.

5.2 Implikasi

Berdasarkan simpulan diatas implikasi penelitian ini pada hal-hal berikut :

5.2.1 Implikasi Teoritis

Sebagai tindak lanjut, penelitian ini berikut implikasi teoritis bagi peneliti :

- 1) Hasil pengembangan media komik digital berbasis CTL pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dapat dijadikan referensi untuk memfasilitasi peserta didik untuk peningkatan literasi.
- 2) Peneliti selanjutnya disarankan dapat menyempurnakan media pembelajaran ini baik dari cerita dan karakter baru dan dapat di gunakan pada tema-tema lain yang relevan.

5.2.2 Implikasi Praktis

Adapun Implikasi praktis bagi guru dan peserta didik sebagai berikut :

- 1) Guru dapat menggunakan komik untuk memperkenalkan masalah atau situasi yang relevan dengan materi pelajaran. Mengajak peserta didik untuk berdiskusi dan mencari solusi berdasarkan cerita di komik.
- 2) Guru dapat memanfaatkan komik digital berbasis CTL secara efektif untuk meningkatkan pembelajaran pada peserta didik, membuat materi lebih menarik, dan membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik melalui konteks yang relevan dan menarik.
- 3) Peserta didik dapat memanfaatkan media komik digital berbasis CTL secara maksimal, sehingga tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

5.2.3. Implikasi Kebijakan

Implikasi kebijakan bagi kepala sekolah dan kepala dinas pendidikan sebagai berikut :

- 1) Kepala sekolah dalam rencana strategi akademik diharapkan mampu mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi di antaranya penggunaan

komik sebagai media pembelajaran

- 2) Dinas pendidikan dapat mendukung dan memfasilitasi penerapan media komik digital berbasis CTL secara efektif di sekolah-sekolah, yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.
- 3) Dinas pendidikan perlu memastikan bahwa media komik digital ini terintegrasi dengan kurikulum yang ada, khususnya pada mata pelajaran yang relevan.
- 4) Menyelenggarakan pelatihan bagi guru untuk memaksimalkan penggunaan media komik digital. Guru perlu dibekali keterampilan dalam menerapkan metode CTL dan menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan mengenai pengembangan media komik digital, terdapat beberapa rekomendasi yang menjadi bahan pertimbangan. Rekomendasi-rekomendasi ini diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan efektivitas penggunaan media komik digital di berbagai bidang, khususnya dalam konteks pendidikan. Rekomendasinya adalah :

- 1) Guru perlu meningkatkan keterampilan dalam menggunakan teknologi dan media digital. Pelatihan dan workshop terkait pembuatan dan penggunaan media komik digital berbasis CTL sangat disarankan agar guru dapat memaksimalkan potensi media ini dalam proses pembelajaran. Disarankan agar guru mengikuti pelatihan yang berfokus pada pengembangan dan implementasi media digital dalam pembelajaran, khususnya komik digital, untuk meningkatkan keterampilan dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menarik.
- 2) Guru dianjurkan untuk bekerja sama dengan rekan sejawat atau pengembang media untuk menciptakan komik digital yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan peserta didik. Kolaborasi ini juga dapat melibatkan peserta didik dalam proses pembuatan, sehingga mereka merasa lebih terlibat dan memiliki kepemilikan atas materi pembelajaran..
- 3) Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media komik digital dengan variasi tema dan konten yang lebih luas, misalnya dengan memasukkan nilai-nilai kearifan lokal yang relevan dengan konteks daerah tertentu. Hal ini

diharapkan dapat memperkaya pengalaman belajar kepada peserta didik. Penelitian ini bisa memonitor apakah penggunaan media ini memiliki pengaruh yang berkelanjutan dalam meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan sikap siswa di kemudian hari.