BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Kesimpulan dari penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

1. Telah dihasilkan komik digital yang berfokus untuk melatih keterampilan komunikasi siswa sekolah dasar. Komik digital dibuat melalui tahapan 1) Identifikasi masalah, 2) Mendeskripsikan tujuan, 3) Desain pengembangan produk, 4) Uji coba produk, 5) Evaluasi hasil uji coba, dan 6) Mengkomunikasikan hasil ujicoba. Pengembangan komik digital diawali dengan analisis proses pembelajaran dan kebutuhan pengembangan media di lapangan. Kemudian dilanjutkan dengan proses perancangan dengan membuat GBPM, *storyline* dan *storyboard*. Proses pembuatan komik diawali dengan membuat karakter pada aplikasi Pixton kemudian ditambahkan elemen lainnya seperti panel dan balon kata di aplikasi Canva yang kemudian setiap strip komik di unduh dalam bentuk jpg dan dimasukkan ke dalam *website*. Komik digital yang dikembangkan diintegrasikan dengan model pembelajaran PBL yang dikemas dalam sebuah *website* yang didalamnya terdapat fitur-fitur untuk melatih keterampilan komunikasi siswa dan disisipkan video pembelajaran dan *game edukatif* agar lebih menarik. Komik digital didistribusikan dan dapat diakses melalui sebuah link dan QR Code.
2. Komik digital berbasis masalah untuk keterampilan komunikasi siswa sekolah dasar telah divalidasi dan mendapatkan penilaian dari para ahli serta dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Perolehan nilai dari para ahli kemudian dihitung menggunakan *Aiken's V* dan *cronbach's alpha*. Didapatkan *cronbach's alpha* dari ahli materi sebesar 0,685 yang termasuk ke dalam kategori "Reliabel". Kemudian *Aiken's V* dari ahli materi dalam aspek "Kelayakan isi" mendapatkan nilai sebesar 0,8484 dengan kategori "Sangat Tinggi" dan aspek "Penyajian" memperoleh nilai sebesar 0,875 dengan kategori "Sangat Tinggi". Selanjutnya penilaian dari ahli media memperoleh

nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,803 yang termasuk dalam kategori “Sangat Reliabel”. *Aiken's V* ahli media dalam aspek kualitas teknis memperoleh nilai sebesar 0,88889 dengan kategori “Sangat Tinggi”, aspek kualitas desain memperoleh nilai 0,9375 dengan kategori “Sangat Tinggi”, dan aspek pemograman memperoleh nilai sebesar 0,875 kategori “Sangat Tinggi”. Penilaian ahli bahasa memperoleh nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,875 yang termasuk ke dalam kategori “Sangat Reliabel”. Selanjutnya, diperoleh *Aiken's V* sebesar 0,833333 dengan kategori “Sangat Tinggi” dalam aspek kelayakan bahasa. Penilaian ahli pembelajaran memperoleh nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,694 dengan kategori “Reliabel” dan memperoleh nilai *Aiken's V* dari ahli pembelajaran sebesar 0,98 dengan kategori “Sangat Tinggi” dalam aspek “Pembelajaran”.

3. Komik digital mendapatkan respons yang baik dari pengguna (guru dan siswa). Respons guru yang terdiri dari indikator kejelasan dan kemenarikan materi, kemudahan komik digital, kemenarikan desain ilustrasi, dan kebermanfaatan komik digital berada pada kategori “Sangat Baik”. Respons siswa pun dengan indikator kesesuaian materi, kejelasan materi, media menarik perhatian, dan kualitas tampilan media berada pada kategori “Sangat Baik”.
4. Komik digital berbasis masalah yang disajikan dalam *website* mampu melatih keterampilan komunikasi siswa sekolah dasar. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan N-Gain *Pre-test* dan *Post-test* siswa sebesar 0,76706 yang berada pada kategori “Tinggi”. Perolehan N-Gain tertinggi setiap indikator berada pada indikator “Pesan sesuai dengan kondisi” dengan perolehan skor N-Gain sebesar 0,8269 dengan kategori “Tinggi”. Sedangkan, N-Gain terendah berada pada indikator “Pesan memperhatikan beragam sudut pandang” dengan skor N-Gain sebesar 0,6061 kategori “Sedang”.

5.2 Implikasi

Penelitian ini menghasilkan komik digital dengan implikasi sebagai berikut:

1. Komik digital yang dikemas dalam *website* dapat menarik perhatian dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa karena tampilannya yang menarik dan interaktif.
2. Komik digital berbasis masalah dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan alat untuk melatih keterampilan komunikasi siswa sekolah dasar.
3. Materi yang termuat dalam komik digital relevan dan topik yang diangkat sangat dekat dengan kehidupan siswa sehingga siswa merasa lebih terhubung dengan materi bacaan dan dapat meningkatkan motivasi siswa.
4. Komik digital telah melalui tahap penilaian dan dinilai sangat baik oleh para ahli dan pengguna, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

1.3 Rekomendasi

Mengacu pada hasil penelitian dan implikasinya, peneliti mengajukan beberapa rekomendasi, antara lain:

1. Bagi siswa, siswa dapat belajar dengan menggunakan komik digital untuk melatih keterampilan komunikasinya pada pembelajaran lainnya.
2. Bagi guru, komik digital berbasis masalah dapat digunakan dalam pembelajaran untuk menarik perhatian siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan. Selain itu, dapat dijadikan rujukan atau referensi oleh guru untuk membuat komik digital materi, mata pelajaran, ataupun jenjang kelas lainnya untuk melatih keterampilan komunikasi siswa.
3. Bagi sekolah, pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan dan fasilitas bagi guru dan siswa dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital seperti komik digital.
4. Bagi peneliti selanjutnya, komik digital yang dirancang dan dikembangkan dapat ditambah dengan fitur-fitur lainnya sehingga dapat lebih menarik dan interaktif. Selain itu, komik digital berbasis masalah yang dikembangkan

tidak hanya dalam mata pelajaran IPAS saja tapi juga pada materi, mata pelajaran, ataupun jenjang kelas lain untuk melatih keterampilan komunikasi siswa sekolah dasar. Selanjutnya, dalam penelitian ini komik digital berbasis masalah yang dikembangkan menggunakan model PBL, untuk penelitian selanjutnya dapat menggunakan model lainnya seperti model pembelajaran "Resolusi Konflik"