

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Dari hasil analisis data secara mendalam yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap manajemen pembelajaran berbasis komik digital kreatif aktif (kodika) dalam mengembangkan literasi digital siswa kelas 6 di SDN 098 Ciroyom, dapat disimpulkan bahwa pengimplementasian fungsi manajemen yang terstruktur mulai dari perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengawasan telah memberikan dampak positif.

Proses perencanaan pada pembelajaran berbasis komik digital kreatif aktif ini melibatkan beberapa pihak terkait yang turut aktif dalam mencapai tujuan yaitu mengembangkan literasi digital siswa. Pembelajaran berbasis kodika ini dirancang dengan melihat latar belakang literasi siswa yang masih rendah. Secara umum, perencanaan yang dilaksanakan meliputi persiapan perencanaan, proses perencanaan, serta hasil dari perencanaan itu sendiri. Pengorganisasian dilakukan dengan memperhatikan penentuan sumber daya kepada pihak terkait dengan mempertimbangkan tugas dan tanggung jawabnya masing-masing serta dengan menjaga koordinasi dan komunikasi antar pihak. Pelaksanaan pembelajaran berbasis kodika mencakup proses pelaksanaan dimulai dari penjelasan teori, pembuatan komik digital oleh siswa hingga presentasi kelompok dan mencakup konsistensi dari pelaksanaan itu sendiri. Pengawasan mencakup pemantauan dan evaluasi. Pemantauan dilakukan melalui pelaporan oleh guru kepada Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah bidang kurikulum dan Observasi langsung ke dalam kelas setiap bulan. Pemantauan juga dilaksanakan di dalam kelas oleh guru terhadap pembuatan kodika oleh siswa. Proses evaluasi dilakukan dengan melihat hasil siswa, diskusi dan pemberian masukan, serta melaksanakan evaluasi bersama dan penulisan *feedback* setelah pembelajaran. Dari proses evaluasi tersebut mendapatkan hasil evaluasi diantaranya sebagai acuan pengembangan literasi digital, peningkatan literasi digital siswa, dan perubahan sikap belajar siswa.

Manajemen pembelajaran berbasis komik digital kreatif aktif memiliki faktor yang mempengaruhi keberlangsungannya, baik itu faktor pendukung

maupun faktor penghambat. Beberapa faktor pendukungnya, antara lain: ketertarikan dari siswa itu sendiri, orang tua, motivasi, serta fasilitas. Manajemen pembelajaran berbasis kodika ini juga memiliki beberapa hambatan, antara lain: minim siswa yang mengenal teknologi, kepercayaan diri siswa, kurangnya antusiasme guru lain, dan keterbatasan fasilitas. Hambatan ini telah menemukan solusi agar pelaksanaan pembelajaran berbasis komik digital kreatif aktif dapat berjalan dengan lancar, efektif, dan efisien.

Manajemen pembelajaran berbasis komik digital kreatif aktif ini memberikan hasil dan dampak yang positif bagi pengembangan literasi digital siswa. Hasil dan dampak positif ini terlihat dari peningkatan kebiasaan siswa dalam mencari materi sendiri di internet, kebiasaan siswa dalam membaca materi atau bacaan di internet, dan meningkatnya pengetahuan siswa tentang cara mengutip sumber dengan cara yang baik dan benar. Hal tersebut menjadikan siswa bisa, paham, dan mengerti karena proses pelaksanaan pembelajaran berbasis kodika tersebut.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, terdapat beberapa saran yang dapat diajukan untuk meningkatkan manajemen pembelajaran berbasis komik digital kreatif aktif kelas 6 di SDN 098 Ciroyom. Saran berupa pelibatan semua guru kelas dalam merencanakan pembelajaran berbasis Kodika agar dapat diterapkan secara menyeluruh di setiap kelas sebagai pengembangan kurikulum pembelajaran di sekolah dan pengembangan literasi digital siswa.

Saran lainnya berupa pengintensifan pengorganisasian sumber daya manusia yang dimiliki sekolah untuk mengadaptasikan pembelajaran berbasis Kodika di setiap proses pembelajaran. Implementasi pembelajaran berbasis Kodika dengan cara dan metode yang menarik juga perlu diperhatikan dengan tujuan untuk meningkatkan ketertarikan guru lain agar dapat mengadopsi pembelajaram berbasis Kodika. Proses pengawasan pembelajaran berbasis Kodika juga perlu melibatkan orang tua siswa agar dapat mengetahui bagaimana proses pembelajaran anaknya di sekolah.

Dengan adanya saran tersebut, diharapkan SDN 098 Ciroyom dapat melaksanakan pembelajaran berbasis kodika di seluruh kelas dengan terus meningkatkan kualitas pelaksanaannya agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai.

Penelitian ini secara umum membahas tentang manajemen pembelajaran berbasis komik digital kreatif aktif (Kodika). Dalam menciptakan khazanah ilmu pengetahuan yang berkembang, untuk peneliti selanjutnya dapat membahas dan mengkaji pengembangan manajemen pembelajaran dan keterkaitan dengan penggunaan dan pengembangan teknologi dalam mengembangkan literasi digital secara lebih mendalam.