

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian desain dan pengembangan yang berupa produk media pembelajaran “Komik Digital Siklus Air” dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian dan pengembangan menghasilkan produk berupa media pembelajaran “Komik Digital Siklus Air” dalam pembelajaran IPA dikelas V SD. Komik digital ini berjudul “Banyu & Akash”. Untuk dapat menggunakan media komik digital ini, pengguna cukup mencari melalui aplikasi atau web webtoon. Pengguna tinggal menggunakan kata kunci “Banyu & Akash” pada aplikasi webtoon atau dapat mengakses link “bit.ly/BANYU” pada mesin pencarian google. Komik digital terdiri 4 episode. Komik digital menceritakan konsep siklus air sedang.
2. Tahapan pengembangan yang dilakukan untuk menghasilkan produk media “Komik Digital Siklus Air” menggunakan prosedur dengan kerangka ADDIE meliputi 1) Analisis (*Analysis*), 2) Rancangan (*Design*), 3) Pengembangan (*Development*), 4) Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Penelitian dimulai dari proses menganalisis lingkungan belajar, kemudian melakukan perancangan media mulai dari jenis media, materi dan komponen untuk merancang media komik digital. Proses desain diawali dengan membuat sketsa manual di kertas HVS kemudian merubahnya menjadi desain digital menggunakan aplikasi ibis PaintX. Hasil dari rancangan komik kemudian di terbitkan melalui Webtoon. Setelah itu dilakukan uji kelayak kepada ahli dan ujicoba kepada pengguna.
3. Pengujian kelayakan media dilakukan melalui tahap penilaian produk oleh ahli dan penilaian oleh pengguna. Penilaian validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa memberikan rekapitulasi akhir pada persentase yang masing-masing mendapat 85,42%, 94,04% dan 95%. Berdasarkan akumulasi akhir ini, media “Komik Digital Siklus Air” ini mendapatkan respon baik dari ketiga ahli validasi ini karena persentase di atas masuk kedalam kategori sangat layak. Hasil penilaian yang dilakukan oleh tiga

orang guru menunjukkan persentase 90,83% atau sangat layak, serta dari peserta didik mendapatkan persentase 84,28% atau sangat layak.

5.2 Implikasi

Implikasi dari media pembelajaran yang dihasilkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran komik digital siklus air mampu menarik minat dan perhatian peserta didik untuk belajar siklus Air. Hal ini dikarenakan media komik digital memiliki tampilan menarik dan isi cerita yang tidak terlalu padat.
2. Media pembelajaran komik digital siklus air mampu menjadi media pembelajaran yang menyenangkan untuk dibaca oleh peserta didik, dikarenakan isi cerita yang mudah dipahami serta tampilan media yang menarik untuk dibaca oleh peserta didik.
3. Media pembelajaran komik digital siklus air menjadi penambah variasi media pembelajaran IPA di SD.
4. Media pembelajaran komik digital siklus air selain menjadi media pendukung pada proses pembelajaran juga bisa diarahkan dan digunakan sebagai media untuk mengembangkan penguasaan konsep IPA peserta didik.

5.3 Rekomendasi

Adapun rekomendasi yang dapat diberikan oleh peneliti yang ditujukan

kepada semua pihak yang akan ataupun berkaitan dengan penelitian kali ini di antaranya:

1. Kepada pihak-pihak seperti guru, praktisi pendidikan untuk menggunakan komik digital dari hasil penelitian ini sebagai salah satu alternatif media pembelajaran siklus air yang menarik untuk dibaca oleh anak-anak.
2. Kepada pihak-pihak yang bermaksud melakukan penelitian pengembangan media komik digital, ada baiknya dalam proses produksi gambar melibatkan komikus ahli yang memiliki pengalaman dalam

dunia menggambar komik sehingga komik digital yang dihasilkan dapat lebih baik dari segi visual.

3. Kepada pihak-pihak yang akan mengembangkan media pembelajaran khususnya komik digital, peneliti merekomendasikan untuk melakukan penelitian dengan materi yang lebih bervariasi dan memiliki lebih banyak episode yang bisa dihasilkan. Kemudian menggunakan alat untuk mendesain yang lebih lengkap dan canggih.
4. Kepada peneliti yang hendak melakukan penelitian di bidang IPA SD, media pembelajaran komik digital dapat dijadikan sebagai bagian dari *treatment* dalam upaya mengembangkan penguasaan konsep di SD dengan skala penerapan yang lebih luas untuk mengetahui keefektifan media tersebut. Adapun hasilnya nanti adalah ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media komik digital terhadap penguasaan konsep setelah peserta didik menggunakan media pembelajaran komik digital.