

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian *Design and Development* (D&D) berupa produk Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Problem Question* dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses penelitian untuk menghasilkan “Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Problem Question*. Dimulai dengan melakukan analisis kebutuhan guru akan media pembelajaran, analisis cakupan materi, karakter siswa kelas VI SD dan kriteria media pembelajaran. Proses selanjutnya adalah melakukan desain komik dengan terlebih dahulu menentukan indikator dan tujuan pembelajaran, merumuskan GBPM, menentukan alur cerita dan menulis naskah cerita serta menentukan aplikasi yang akan digunakan untuk mengembangkan produk. Aplikasi yang digunakan adalah *Ibis Paint X* dan *Webtoon*. Selanjutnya adalah pembuatan produk komik digital meliputi kegiatan menggambar, memberi warna, memberi balon percakapan dan dialog, serta mempublikasikannya. Produk komik yang dihasilkan diorientasikan untuk penggunaan secara *online* melalui *website Webtoon* dengan membuka *link* yang telah dibagikan tanpa perlu meng-*install* aplikasi melalui *smartphone*. Pengujian kelayakan media dilakukan pada tahap pengembangan oleh ahli media pembelajaran (98,6%), ahli materi (82,3%) dan ahli bahasa (90,0%). Sehingga hasil penilaian kelayakan media termasuk mendapatkan kategori “Sangat layak” dengan persentase rata-rata sebesar 90,0%.

Selanjutnya pada tahap implementasi dilakukan dalam skala kecil yaitu melibatkan 8 orang siswa serta 1 guru kelas VI SD. Kemudian pada tahap evaluasi yaitu mengevaluasi produk atau perbaikan produk yang telah terkumpul dari tahap uji kelayakan media pembelajaran komik digital agar media yang telah dikembangkan layak untuk digunakan.

2. Hasil respon guru dan siswa sebagai pengguna terhadap pemanfaatan media pembelajaran komik digital berbasis *problem question* perkembangbiakan generatif hewan menunjukkan bahwa hasil penilaian angket respon guru kelas VI SD mendapatkan persentase sebesar 98,0%. Dan hasil rekapitulasi penilaian

angket respon siswa dari 8 orang siswa kelas VI SD mendapatkan persentase sebesar 92,2%. Saran dan komentar yang diberikan menyebutkan bahwa media komik digital menarik, membuat rasa senang dalam belajar dan menambah wawasan perkembangbiakan generatif hewan serta materi yang mudah untuk dipahami.

5.2 Implikasi

Implikasi dari produk media pembelajaran yang dihasilkan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran komik digital berbasis *problem question* materi perkembangbiakan generatif hewan mampu menjadi media pembelajaran yang menarik minat siswa dalam belajar, karena isi cerita pada komik digital selain penggambaran dan pewarnaan yang menarik juga materi yang disajikan mudah untuk dipahami siswa.
2. Media pembelajaran komik digital berbasis *problem question* perkembangbiakan generatif hewan menyenangkan untuk dibaca siswa, karena materi yang disajikan dikemas dalam tampilan yang menarik.
3. Media pembelajaran komik digital berbasis *problem question* perkembangbiakan generatif hewan mampu menjadi suplemen atau pelengkap dalam proses pembelajaran IPA di SD.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan, peneliti memiliki beberapa rekomendasi yang dapat dipertimbangkan baik untuk peneliti sendiri maupun peneliti yang akan melakukan penelitian serupa yaitu sebagai berikut:

1. Kepada pengguna media pembelajaran komik digital seperti guru, menggunakan komik digital dari penelitian ini sebagai salah satu alternatif atau sebagai pelengkap media pembelajaran perkembangbiakan generatif hewan yang menarik untuk proses pembelajaran dengan siswa.
2. Kepada pihak-pihak yang hendak melakukan penelitian pengembangan media komik digital, dalam proses desain atau perancangan perlu menguasai penggambaran atau desain dalam komik digital, sehingga komik digital yang dihasilkan menjadi lebih baik.

3. Kepada pihak-pihak yang hendak mengembangkan media pembelajaran komik digital di bidang IPA SD, peneliti merekomendasikan untuk melakukan penelitian dengan materi IPA yang lebih lengkap.
4. Kepada peneliti sendiri, media pembelajaran yang dikembangkan masih banyak memiliki kelemahan seperti ekspresi gambar yang tidak sesuai dengan teks dialog percakapan. Maka dari itu dalam proses menggambar perlu memperhatikan ekspresi pada gambar.