

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian desain dan pengembangan yang menghasilkan produk media pembelajaran “*Digital Sains Comic* Berbasis Google Sites Materi Peredaran Darah”, dapat disimpulkan bahwa :

1. Rancangan media digital sains comic dalam penelitian desain dan pengembangan ini berhasil dikembangkan melalui beberapa tahap pelaksanaan dimulai dari analisis cakupan materi dan penyederhanaan materi untuk komik, pencarian inspirasi tema dan tokoh komik, pembuatan naskah dan alur cerita, pembuatan desain gambar dengan aplikasi *digital painting*, *canva*, dan bantuan aplikasi *editing* lainnya, hingga berlanjut pada tahap publikasi komik dalam situs google sites. Akhirnya semua rancangan *digital sains comic* berbasis google sites pada materi peredaran darah manusia ini berhasil dipublikasikan dengan judul “*Welcome to Bloody Road*” yang dimaksudkan untuk peredaran darah. Komik dipublikasikan dalam google sites, sehingga komik ini menjadi sebuah *digital sains comic* berbasis google sites dimana para pengguna dapat mengakses komik tersebut dengan membuka *link* google sites yang telah disediakan yang artinya untuk dapat membuka dan melihat komik ini adalah para pengguna yang memiliki akses *link* terlebih dahulu. Komik terdiri dari beberapa halaman dengan tiga judul utama dalam alur ceritanya.
2. Pengujian kelayakan media dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dimana hasil penilaian media masing-masing adalah 89,28% dan 98,21% dengan rekapitulasi 93,74% yang berarti media *digital sains comic* berbasis google sites tersebut termasuk ke dalam predikat “Sangat Layak” untuk digunakan dan diterapkan di dalam proses pembelajaran.
3. Media *digital sains comic* berbasis google sites pada materi peredaran darah manusia mendapat respon yang baik dari pengujian atau uji coba terhadap peserta didik dan penggunaannya oleh guru kelas. Melalui respon siswa, didapatkan bahwa media tersebut menghasilkan rekapitulasi sebesar

82,28% yang berarti media termasuk dalam predikat “Sangat Layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Begitu pula dengan respon guru terhadap media yang menyatakan bahwa media tersebut disajikan dengan sangat baik dan menarik sehingga memunculkan antusias peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Adapun penilaian dari guru kelas menghasilkan persentase 97,5% yang berarti media *digital sains comic* peredaran darah manusia tersebut “Sangat Layak” dijadikan media pembelajaran di kelas V SD.

## 5.2 Implikasi

Implikasi dari produk media yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran *digital sains comic* berbasis google sites materi peredaran darah manusia mampu menarik minat dan antusias siswa untuk mengikuti pembelajaran karena tampilan komik yang juga menarik dengan ilustrasi dan warna serta materi dalam alur cerita yang dibuat ringan dengan bentuk dialog-dialog komik.
2. Media pembelajaran *digital sains comic* berbasis google sites materi peredaran darah manusia merupakan media pembelajaran yang dapat mempermudah peserta didik mengingat materi lebih cepat dan lebih lama karena konsep materi dalam cerita dan gambar yang bisa cepat ditangkap mata dan diproses oleh memori peserta didik.
3. Media pembelajaran *digital sains comic* tersebut menjadi alternatif lain dalam pilihan variasi media pembelajaran pada materi sistem peredaran darah manusia.
4. Media komik berbasis google sites dapat merangkum berbagai bentuk variasi tampilan media lainnya seperti video, audio, bahkan sudah dapat mencakup evaluasi yang dapat diakses langsung di dalamnya saat itu juga.

## 5.3 Rekomendasi

Adapun rekomendasi yang dapat peneliti berikan kepada semua pihak yang akan melakukan penelitian serupa atau berkaitan dengan penelitian ini diantaranya.

1. Kepada para guru atau tenaga pendidik, jangan batasi variasi media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. *Digital sains comic* juga dapat menjadi salah satu alternatif pilihan media yang dapat digunakan para guru khususnya dalam materi peredaran darah manusia terlepas dari diharuskannya penggunaan android sebagai alat untuk mengaksesnya.
2. Kepada para peneliti yang akan mencoba mengembangkan media komik digital, khususnya bila termasuk pemula pada bidang ini untuk memikirkan segala sesuatunya dengan matang dan pasti mulai dari awal. Hal tersebut akan sangat berpengaruh dalam kelanjutan pengembangan ide dan desain komik itu sendiri. Pastikan pula untuk mempelajari alat atau aplikasi pembuat desainnya agar tidak mengalami lebih banyak kesulitan selama proses pembuatan.
3. Kepada para peneliti yang akan mengembangkan media dalam google sites, pelajari dengan maksimal tentang penggunaan google sites sebagai media pembelajaran. Salah satunya adalah dalam bentuk apakah peneliti akan mempublikasikannya, karena akan ada perbedaan skala tampilan ketika media diakses melalui monitor pc, tablet, atau android.
4. Kepada para peneliti yang memilih bidang IPA sebagai bidang penelitian, buatlah rumusan atau *outline* yang maksimal dalam pemilihan dan pengambilan materi. Tentukan dengan pasti topik materi dan rincian materi apa yang akan diserap dalam media yang hendak dikembangkan. Jika masih berkaitan dengan media komik, maka peneliti tentunya harus melakukan penyederhanaan konsep sajian materi karena skala komik yang terbatas tidak memungkinkan munculnya teks dalam jumlah besar.