

BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Simpulan peneliti berdasarkan pengembangan media komik digital pada materi aturan di sekolah kelas 2 SD yang telah dibuat dan divalidasi, yaitu sebagai berikut :

1. Dalam proses pengembangan media pembelajaran komik digital ini dilakukan melalui tahap perencanaan (*planning*) dan tahap produksi (*production*). Pada tahap perencanaan diawali dengan (1) analisis kebutuhan berdasarkan masalah yang ada, (2) analisis materi untuk menentukan topik materi sesuai dengan analisis kebutuhan, (3) analisis kebutuhan *software* dan *hardware* untuk menentukan kebutuhan perangkat dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis Android, (4) menyusun Garis Besar Isi Media (GBIM), (5) perancangan media pembelajaran dalam bentuk *flowchart*, sebagai pedoman dalam membuat desain. Kemudian, peneliti melakukan tahap produksi pembuatan media pembelajaran. Pembuatan media pembelajaran harus memperhatikan unsur-unsur pengembangan media pembelajaran berbasis digital. Hasil dari produksi media berupa sebuah *link* karena media berbasis digital, yang mengantarkan kepada sebuah web *flip book* di internet dengan mudah diakses. Serta isi dari media komik digital ini menarik dengan menggunakan gambar, warna, serta tulisan yang relevan dengan kelas 2 SD.
2. Media yang telah dibuat selanjutnya dilakukan validasi kepada ahli materi PPKn, ahli media, dan ahli pembelajaran (Guru kelas II SD) untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran. Media pembelajaran komik digital mendapatkan respon yang positif dari para ahli dan

mendapatkan beberapa masukan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan media pembelajaran. Adapun perbaikan dari ahli materi yaitu memasukan KD pada media, juga memperhatikan tanda baca dan ceritanya agar lebih menyesuaikan dengan materi yang ada pada komik. Perbaikan dari ahli media yaitu dengan memperhatikan kembali font, ornamen dan slide tambahan untuk merelevankan cerita. Sedangkan dari ahli praktisi/pembelajaran memberi saran untuk memasukan KD pada media, sama seperti saran ahli materi. Dari hasil perbaikan ketiga ahli, peneliti mendapatkan rata-rata nilai akhir 93% dengan kategori sangat layak. Ada temuan dari para ahli pada media yang saya kembangkan yaitu gambar dan tata letak sudah bagus dan menarik.

3. Pengembangan media komik digital yang telah diselesaikan peneliti dan sudah divalidasi para ahli mendapatkan hasil bahwa media sudah layak untuk digunakan pada pembelajaran di kelas 2 SD karena sudah mendapatkan kategori sangat layak, dan sudah sesuai dengan kompetensi dasar dan materi PPKn di kelas 2 SD. Dengan perbaikan sesuai saran para ahli seperti, pada desain awal sudah dicantumkan Kompetensi Dasar, pada isi sudah ditambah sedikit masalah bagi tokoh utama pada komik, pada setiap teks sudah diperbaiki sesuai EYD, dan diberi *slide* tambahan untuk memperjelas bagian cerita. Namun karena keterbatasan peneliti, media belum dicoba atau diimplementasikan sehingga peneliti belum mengetahui hasil dari implementasinya bagaimana.

Keterbatasan dari penelitian ini adalah pengembangan media belum di implementasikan ke siswa kelas II Sekolah Dasar dan pengembangan media ini hanya mencakup aspek kognitif saja.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya, terdapat beberapa rekomendasi sebagai berikut:

4. Guru

Dalam pembelajaran PPKn guru dapat menggunakan media pembelajaran komik digital sebagai alternatif media pembelajaran pada materi aturan di sekolah di Kelas II Sekolah Dasar di saat pembelajaran jarak jauh maupun pembelajaran tatap muka agar pembelajaran lebih interaktif dan menarik.

5. Siswa

Siswa dapat memahami materi pelajaran aturan di sekolah dengan menggunakan media pembelajaran komik digital “berangkat sekolah yuk” yang didalamnya terdapat pembahasan mengenai materi aturan di sekolah dalam bentuk teks dan gambar. Media komik digital dapat dengan mudah didapatkan oleh siswa dengan mengklik link yang sudah di bagikan. Aplikasi ini dapat digunakan secara mandiri oleh siswa baik di sekolah maupun di rumah.

6. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, dapat melakukan uji coba terbatas kepada siswa sekolah dasar kelas II, guna mengetahui penilaian dari siswa terhadap media komik digital ini. Selain itu, dapat ditambahkan pula aspek psikomotor pada pengembangan media komik digital, serta menambahkan cerita yang lucu agar membuat aplikasi menjadi lebih menarik.