

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah mengalami proses penelitian dan mendapatkan hasil analisa data yang sesuai dengan perumusan masalah. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar kelompok siswa yang menggunakan komik digital lebih baik dibandingkan dengan kelompok siswa yang menggunakan media audio pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia pokok bahasan mengarang.

Secara khusus, kesimpulan penelitian dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Peningkatan kreativitas siswa dalam mengarang pada aspek penyampaian pesan antara siswa yang menggunakan komik digital lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media audio pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia kelas V SD Negeri Banjarsari III Bandung.
2. Peningkatan kreativitas siswa dalam mengarang pada aspek pengimajinasian antara siswa yang menggunakan komik digital lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media audio pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia kelas V SD Negeri Banjarsari III Bandung.
3. Peningkatan kreativitas siswa dalam mengarang siswa pada aspek pemilihan kalimat antara siswa yang menggunakan komik digital lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media audio pada

pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia kelas V SD Negeri Banjarsari III Bandung.

B. Saran-saran

Pada bagian akhir dalam laporan penelitian ini peneliti mencoba mengemukakan saran-saran sebagai berikut :

1. Saran bagi guru

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan komik digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Penggunaan media ini tidak terlepas dari peranan guru sebagai pengajar, instruktur, dan pengembang media pembelajaran.

Keberhasilan suatu pembelajaran tidak akan terjadi jika tidak adanya motivasi belajar dari siswa. Motivasi tersebut dapat muncul dari dalam diri siswa (intern) dan dari luar diri siswa (ekstern). Dibutuhkan peranan guru untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan mengatur lingkungan belajar yang menarik dan membuat nyaman siswa untuk mengikuti pembelajaran. Oleh sebab itu seorang guru harus dapat mengetahui gaya belajar siswa-siswanya, sehingga guru bisa menyesuaikan media pembelajaran dengan karakteristik siswa. Selain itu pula, guru diharapkan dapat menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

Komik digital diharapkan dapat dipergunakan sebagai alternatif bagi guru dalam mengajar, sehingga dapat meningkatkan keefektifan proses dan hasil pembelajaran. Selain itu, penggunaan buku komik digital diharapkan dapat memotivasi guru dalam mengembangkan kreativitas

merancang metode pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi.

2. Saran bagi siswa

Keberhasilan suatu pembelajaran tidak akan terjadi jika tidak adanya motivasi belajar dari siswa. Motivasi tersebut dapat muncul dari dalam diri siswa (intern) dan dari luar diri siswa (ekstern). Adanya pembelajaran yang dilakukan secara bervariasi merupakan stimulus yang baik bagi siswa dalam pembelajaran. Pengguna komik digital ini diharapkan siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dengan adanya berbagai jenis media, seperti contohnya penggunaan komik digital. Siswa lebih mempunyai ketertarikan tersendiri dalam pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dengan materi mengarang.

3. Saran bagi Jurusan kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) saat ini dirasakan sangat penting dan merupakan suatu fenomena yang signifikan bagi kemajuan dunia pendidikan terutama dalam peningkatan kualitas dan hasil pembelajaran. Kondisi ini merupakan sebuah peluang sekaligus tantangan bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan sebagai lembaga yang secara akademis mempelajari pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam hal mengefektifkan kegiatan belajar.

Dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan diharapkan lebih memperdalam konsep pembuatan media secara teori dan praktek untuk dikembangkan dan diterapkan dalam proses belajar-mengajar bagi seluruh

civitas akademika Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan sehingga mampu mencetak ahli-ahli dalam bidang Media. Selain itu, diharapkan seluruh civitas akademika Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan selalu mengembangkan berbagai produk media ataupun metode pembelajaran berbasis digital guna memajukan pendidikan di Indonesia.

4. Saran bagi peneliti selanjutnya

Kepada peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat ditindaklanjuti, dengan pembuatan media komik digital lainnya dengan penyajian yang lebih bervariasi dan lebih atraktif pada mata pelajaran yang berkaitan dengan mata pelajaran lainnya selain Bahasa dan Sastra Indonesia. Serta pengembangan komik digital ini dilakukan bukan hanya di sekolah saja tapi bisa di uji cobakan pada pelatihan-pelatihan tertentu.

Penelitian tentang penggunaan komik digital ini masih perlu untuk dilanjutkan mengingat semakin berkembangnya Teknologi Informasi dan Komunikasi. Oleh sebab itu, diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk:

- a. Mengembangkan komik digital yang lebih variatif dan atraktif sehingga lebih meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran.
- b. Menindaklanjuti hasil penelitian ini dengan mengkaji lebih dalam tentang pembelajaran komik digital pada jenjang yang lebih tinggi dan populasi yang lebih besar.
- c. Menjadikan penelitian ini sebagai studi pendahuluan untuk memahami penggunaan media audio dan penggunaan komik digital pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi ataupun untuk digunakan pada mata pelajaran lain.