

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Penelitian ini menghasilkan produk pengembangan Media Komik Digital Menggunakan Aplikasi *Hipaint* Untuk Membantu Meningkatkan Literasi Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar. Berdasarkan pada Bab IV dan pembahasan pada Bab V ditemukan kesimpulan sebagai berikut.

1. Media komik digital menggunakan aplikasi *HiPaint* untuk meningkatkan literasi pada pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar ini dibuat berdasarkan langkah-langkah pengembangan Model ADDIE terdiri dari lima tahap: *analyze, design development, implementation, evaluation*. Pada tahap analisis, kebutuhan siswa diidentifikasi untuk memahami apa yang diperlukan agar pembelajaran lebih efektif. Selanjutnya, pada tahap desain, struktur dan instrumen pengembangan media disusun dengan cermat untuk memastikan semua elemen sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tahap pengembangan melibatkan pembuatan media itu sendiri, mengintegrasikan desain dan konten untuk membentuk media komik digital menggunakan aplikasi *HiPaint* yang siap digunakan. Sementara tahap implementasi adalah penerapan media yang telah dikembangkan di lingkungan pembelajaran nyata, memastikan bahwa semua elemen berfungsi dengan baik. Terakhir, pada tahap evaluasi, dilakukan penilaian terhadap media yang telah dibuat untuk menilai efektivitas dan efisiensinya serta memberikan masukan untuk perbaikan di masa depan. Komik digital yang

dihasilkan memiliki beberapa episode: episode 1 memiliki isi tentang penyebab terjadinya kerusakan lingkungan, episode 2 memiliki isi sebab rusakakan lingkungan dan episode 3 memiliki isi bagaimana berawat dan melestarikan lingkungan, yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang komprehensif dan menyenangkan bagi siswa.

2. Kelayakan media komik digital menggunakan aplikasi *HiPaint* untuk meningkatkan literasi pada pelajaran IPAS pada kelas V sekolah dasar melalui penilaian oleh para ahli validasi, penilaian angket respon guru dan siswa. Kevalidan media komik digital menggunakan apliaksi *HiPaint* untuk meningkatkan literasi pada pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar., validasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu: mendapatkan hasil dari ketiga ahli yaitu ahli Bahasa 97,5 %, ahli media 91,6 %, dan ahli materi 91,6 %. Hasil nilai rata-rata dari para ahli validasi mencapai presentase sebesar 97,5 % dengan kategori layak. Tingkat kelayakan media komik digital menggunakan aplikasi *HiPaint* untuk meningkatkan literasi pada pembelajaran IPAS siswa kelas V sekolah dasar, mendapatkan hasil angket respon peserta didik dengan presentase 89,8% dan hasil angket guru dengan presentase 97,5% dengan kategori layak.

A. Keterbatasan Produk

Pelaksanaan penelitian ini dalam menghasilkan produk berupa Media Komik Digital Menggunakan Aplikasi *Hipaint* Untuk Membantu Meningkatkan Literasi Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar menggunakan model tahap penelitian ADDIE yang hanya berisi materi IPAS

untuk siswa sekolah dasar bukan pada keseluruhan materi IPAS, Namun hanya pada materi yang difokuskan pada menjaga ekosistem sungai dengan tidak membuang sampah sembarangan di area sungai.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran aplikasi *Scratch* menggunakan model pembelajaran *inquiry* pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV sekolah dasar maka beberapa implikasinya adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran aplikasi *Scratch* menggunakan pembelajaran *inquiry* pada pembelajaran IPAS dapat menjadi salah satu referensi tambahan guna merancang media pembelajaran dengan bervariasi dan inovatif bagi guru dalam menerapkan di kelas.
2. Media pembelajaran aplikasi *Scratch* menggunakan pembelajaran *inquiry* pada pembelajaran IPAS nantinya dapat membantu memudahkan siswa ketika pemahaman materi pembelajaran pada terutama tentang kegiatan jual beli.

C. Saran

Peneliti berharap keberlanjutan pengembangan produk ini sebagai berikut:

a. Bagi siswa

Peneliti berharap produk mampu membantu siswa dalam proses pembelajaran. Produk ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman materi, memotivasi siswa untuk belajar lebih giat, dan mempermudah akses terhadap informasi yang relevan. Selain itu, produk ini juga dirancang untuk

mendukung metode pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif.

b. Bagi guru

Peneliti berharap media komik digital menggunakan aplikasi *HiPaint* menjadi opsi pilihan media dalam menunjang pembelajaran. Komik digital ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar, terutama dalam bidang Kreativitas. Dengan tampilan yang *interaktif* dan *user-friendly*, Komik digital memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga dapat memotivasi mereka untuk lebih focus membaca.

c. Bagi siswa

Peneliti berharap produk mampu membantu siswa dalam proses pembelajaran. Produk ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman materi, memotivasi siswa untuk belajar lebih giat, dan mempermudah akses terhadap informasi yang relevan. Selain itu, produk ini juga dirancang untuk mendukung metode pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif.

d. Bagi sekolah

Peneliti berharap media ini dapat dijadikan fasilitas pembelajaran siswa melalui media komik digital menggunakan aplikasi *HiPaint* yang dapat diakses melalui gadget, untuk meningkatkan minat membaca dan kreativitas mereka secara interaktif. Hal ini diharapkan dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dalam mengembangkan solusi teknologi,

sekaligus mempersiapkan mereka menghadapi tantangan di era digital saat ini.

e. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya, tidak hanya melalui publikasi di jurnal, tetapi juga dengan pembaruan dalam aplikasi *HiPaint*. Meskipun media ini masih memiliki beberapa kekurangan. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengembangkan media komik digital menggunakan aplikasi *Procreate*.

