

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan media komik digital pada pembelajaran tematik siswa kelas 3 SD”, berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

A. Kondisi dan Kebutuhan Media yang Digunakan di Sekolah Dasar

1. Kondisi Media yang Digunakan di Sekolah Dasar

Kondisi media pembelajaran yang ada di SDN Bodag 02 dalam kegiatan belajar mengajar yang masih mengandalkan Lks dan buku paket dan media konkrit seperti media gambar disertai dengan seringnya guru menggunakannya metode ceramah dalam pengajaran karena hal itu membuat sebagian siswa yang cepat merasa bosan saat diajar dan membuat motivasi dan minat siswa menjadi berkurang, hal tersebut perlu diatasi karena penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran.

2. Kebutuhan Media yang Digunakan di Sekolah Dasar

Kebutuhan media yang ada di SDN Bodag 02 harus lebih ditingkatkan seperti media digital sebagai alat bantu pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran komik digital dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Karena siswa tidak hanya mendengarkan dan membaca dari Lks dan buku paket dan media gambar

tetapi siswa dapat membaca dan mengetahui gambar menarik sesuai dengan isi dongeng tersebut, dengan disajikannya gambar-gambar yang menarik siswa akan lebih semangat dalam membaca dongeng dan juga dapat berpengaruh juga terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Bodag 02.

B. Pengembangan Prototype Media Komik Digital Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tema 2 subtema 2 (Manfaat hewan bagi kehidupan manusia) pembelajaran ke tiga untuk siswa kelas III SDN Bodag 02 yang dibuat oleh peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan diantaranya yaitu analyze, design, development, implementation, dan evaluation.

B. Keterbatasan Produk

Pada penelitian ini juga memiliki beberapa keterbatasan diantaranya sebagai berikut:

1. Media pembelajaran komik digital ini baru terbatas untuk siswa kelas III dengan pembelajaran tematik yaitu tema 2 subtema 2 (Manfaat hewan bagi kehidupan manusia) pembelajaran ke tiga.
2. Produk yang dihasilkan tidak melalui proses uji coba yang melibatkan subyek penelitian lebih luas, hal ini dikarenakan peneliti hanya fokus pada pengembangan media pembelajaran komik digital yang layak digunakan oleh siswa kelas III pada pembelajaran tematik.

C. Implikasi Hasil Penelitian

Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran komik digital pada pembelajaran tematik, maka beberapa implikasinya adalah sebagai berikut:

1. Peneliti berharap dengan dikembangkannya produk media pembelajaran komik digital ini dapat meningkatkan minat siswa dan pemahaman siswa terhadap materi yang dijelaskan.
2. Produk media pembelajaran komik digital ini dapat menjadi salah satu alat bantu mengajar guru dalam penyampaian materi yang disampaikan pada siswa.

D. Saran

Berdasarkan pada hasil penelitian dan kesimpulan pada media pembelajaran komik digital pada pembelajaran tematik, maka peneliti memberikan saran pada prosuk ini sebagai berikut:

1. Bagi pendidik

Dengan adanya media pembelajaran komik digital ini diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran, serta dapat menjadi awal untuk ide membuat media pembelajaran yang lebih kreatif lagi.

2. Bagi peserta didik

Dengan adanya produk media pembelajaran komik digital tersebut diharapkan mampu menjadi salah satu alasan untuk lebih bersemangat lagi dalam belajar serta keaktifan dan antusias dalam proses pembelajaran dapat meningkat.

3. Bagi peneliti lain

Media yang dikembangkan dalam komik tersebut hanya mencakup materi tema 2 subtema 2 saja jadi diharapkan kedepannya mampu mengembangkan media pembelajaran komik digital dengan memuat materi yang lebih luas lagi.