

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa komik digital berbasis *culturally responsive teaching* (CRT) pada materi keberagaman budaya di Indonesia sangat layak untuk digunakan siswa kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan pada kegiatan implementasi komik digital CRT di SDN Jiwan 01 dapat ditarik beberapa kesimpulan, di antaranya yaitu:

1. Pengembangan komik digital berbasis *culturally responsive teaching* (CRT) mengacu pada hasil analisis kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih adalah komik digital berbasis *culturally responsive teaching*. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Komik digital memiliki pola penyajian yang interaktif sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan membantu siswa dalam memahami materi, khususnya materi keberagaman budaya di Indonesia. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil nilai pre test dan post test siswa. Nilai rata-rata *pre test* rendah sehingga perlu adanya *post-test* untuk mendapatkan nilai yang tinggi. Nilai post test mengalami peningkatan sehingga menunjukkan bahwa komik digital berbasis *culturally responsive teaching* (CRT) yang digunakan mampu membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

2. Penilaian kelayakan dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi. Adapun hasil perolehan nilai yang diberikan di antaranya yaitu ahli media memberi skor sangat layak, ahli materi memberi skor sangat layak dan ahli praktisi skor sangat layak. Rata-rata gabungan dari ketiga ahli termasuk dalam kategori sangat layak. Dengan adanya komik digital siswa antusias dengan adanya komik digital. Sekolah juga mempergunakannya dengan baik. Oleh sebab itu, komik digital berbasis *culturally responsive teaching* (CRT) layak diterapkan untuk pembelajaran IPAS.

#### **B. Keterbatasan Produk**

Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *culturally responsive teaching* (CRT) pada pembelajaran IPAS mempunyai keterbatasan berikut ini :

1. Produk yang peneliti kembangkan dalam membantu siswa belajar dan memahami materi adalah terkait materi keberagaman budaya di Indonesia pada pembelajaran IPAS kelas IV hanya mencakup satu topik.
2. Hasil produk yang dikembangkan hanya berfokus pada pengembangan komik digital berbasis *culturally responsive teaching* (CRT) pada pembelajaran IPAS.
3. Sasaran produk pengembangan media komik digital adalah siswa kelas IV SD saja.

### C. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan komik digital berbasis *culturally responsive teaching* (CRT) pada pembelajaran IPAS terdapat beberapa implikasi, di antaranya yaitu:

1. Produk komik digital berbasis *culturally responsive teaching* (CRT) diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi keberagaman budaya di Indonesia.
2. Produk komik digital berbasis *culturally responsive teaching* (CRT) dapat dijadikan sebagai referensi media pembelajaran oleh guru pada saat kegiatan pembelajaran secara daring maupun luring.
3. Produk komik digital berbasis *culturally responsive teaching* (CRT) telah dilakukan uji validasi. Adapun hasil validasi memaparkan bahwa media ini layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

### D. Saran

Mengacu pada simpulan dan hasil pengembangan komik digital berbasis *culturally responsive teaching* (CRT) pada pembelajaran IPAS SD terdapat beberapa saran penelitian, di antaranya yaitu:

1. 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.

## 2. Bagi guru

Produk media yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi inovasi media pembelajaran digital yang sesuai dengan perkembangan zaman untuk mendukung proses pembelajaran. Selain itu, multimedia interaktif yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai alternatif bagi guru untuk memaksimalkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

## 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Produk pengembangan yang dihasilkan diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan referensi dalam mendesain multimedia interaktif yang lebih menarik pada materi maupun jenjang pendidikan yang berbeda. Produk media yang dihasilkan masih memiliki kekurangan sehingga perlu dikembangkan lebih baik lagi. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengembangkan media pembelajaran lain yang sesuai untuk diterapkan. Misalnya, komik digital interaktif berbasis *cartoon story maker*.