

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Tahapan pengembangan yang sudah dilakukan oleh peneliti mencapai tujuan penelitian. Adapun hasil penerapan media tersebut dapat dirangkum sebagai berikut.:

1. Pengembangan komik digital mengacu pada hasil observasi terhadap analisis kebutuhan media ajar khususnya di SDN Tinap 2. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Komik digital memiliki tampilan yang interaktif memudahkan penyampaian materi kepada siswa. Hasil respon siswa menunjukkan skor tinggi dengan predikat “sangat layak”. Hal ini menandakan bahwa materi yang disampaikan efektif dalam membantu pemahaman siswa dan mampu meningkatkan motivasi belajar mereka.
2. Penilaian kelayakan dilakukan kepada validator ahli meliputi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Adapun perolehan skor dari beberapa ahli tersebut menunjukkan hasil yang tinggi dengan kriteria yang didapatkan dari ketiga validasi tersebut ialah “sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran.

B. Keterbatasan Produk

Pengembangan komik digital yang sudah diterapkan memiliki keterbatasan sebagai berikut:

1. Penggunaan materi pada komik digital ini hanya menggunakan satu topik materi yaitu bab IV Ramai karena Bunyi semester genap IPAS kelas V.
2. Hasil produk yang dikembangkan hanya berfokus pada motivasi belajar siswa.
3. Sasaran produk pengembangan ini hanya ditujukan kepada siswa kelas V.

C. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil dari pengembangan komik digital pada mata pelajaran IPAS terdapat beberapa implikasi sebagai berikut:

1. Produk komik digital diharapkan agar bisa membantu siswa sebagai media ajar terutama meningkatkan motivasi belajar terutama pada mata pelajaran IPAS.
2. Produk komik digital dapat digunakan sebagai referensi media pembelajaran oleh guru baik secara daring maupun luring.

D. Saran

Mengacu terhadap simpulan dan hasil pengembangan komik digital untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar terdapat beberapa saran peneliti, diantaranya:

1. Bagi siswa
Besar harapan peneliti dengan adanya produk pengembangan berupa komik digital ini dapat membantu siswa meningkatkan

motivasi belajar terutama pada mata pelajaran IPAS. Komik digital ini telah disesuaikan dengan minat siswa sekolah dasar yang dirancang secara interaktif sehingga siswa dapat belajar dengan menyenangkan.

2. Bagi guru

Produk pengembangan komik digital ini diharapkan bisa menjadi salah satu pilihan media belajar yang menjadi alternatif pembelajaran yang cocok dengan kemajuan zaman siswa.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Produk pengembangan yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi acuan untuk penelitian dengan jenjang pendidikan yang berbeda. Produk pengembangan ini masih memiliki kekurangan yang dapat di sempurnakan lagi dipenelitian selanjutnya.