

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, media pembelajaran Digicomics “*Pelangi Si Cahaya Ajaib*” pada materi sifat cahaya untuk peserta didik kelas V sekolah dasar berhasil dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Tahap analisis menghasilkan informasi mengenai kondisi pembelajaran, permasalahan yang dihadapi, serta kebutuhan peserta didik yang menjadi dasar dalam menentukan karakteristik media. Hasil analisis tersebut kemudian digunakan pada tahap perancangan untuk menentukan tujuan pembelajaran, materi, alur cerita, karakter tokoh, ilustrasi, serta komponen pendukung yang dimuat dalam Digicomics. Produk yang telah dirancang selanjutnya dikembangkan menjadi prototipe dan melalui proses penilaian oleh ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa. Masukan yang diperoleh dari proses validasi digunakan sebagai bahan perbaikan hingga diperoleh produk yang siap digunakan pada tahap uji coba. Selanjutnya, penerapan media dalam pembelajaran dan evaluasi dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kualitas serta hasil penggunaan Digicomics. Berdasarkan keseluruhan tahapan tersebut, dihasilkan media pembelajaran Digicomics “*Pelangi Si Cahaya Ajaib*” yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V dan kebutuhan pembelajaran materi sifat cahaya. Kualitas produk selanjutnya ditinjau melalui aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan sebagai dasar untuk menentukan kelayakan media yang dikembangkan.

Ditinjau dari aspek kevalidan, Digicomics “*Pelangi Si Cahaya Ajaib*” memperoleh hasil penilaian yang sangat baik dari ketiga validator. Ahli materi memberikan persentase penilaian sebesar 93%, ahli desain

sebesar 98%, dan ahli bahasa sebesar 96%. Ketiga hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat valid, sehingga produk dinyatakan memenuhi kriteria kevalidan pada aspek isi, desain, dan kebahasaan serta layak digunakan sebagai media pembelajaran materi sifat cahaya bagi peserta didik kelas V sekolah dasar.

Pada aspek keefektifan, penggunaan Digicomics "*Pelangi Si Cahaya Ajaib*" menunjukkan adanya peningkatan capaian belajar peserta didik. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 65,56 meningkat menjadi 81,11 pada *posttest*. Perhitungan *N-Gain* menghasilkan skor 0,45 yang berada pada kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media memberikan peningkatan terhadap pemahaman peserta didik pada materi sifat cahaya dan memenuhi kriteria keefektifan yang telah ditetapkan dalam penelitian.

Sementara itu, kepraktisan media ditinjau berdasarkan respons guru dan peserta didik setelah penggunaan Digicomics dalam pembelajaran. Persentase respons guru mencapai 98,4%, sedangkan respons peserta didik sebesar 88,9%. Kedua hasil tersebut menunjukkan respons yang sangat baik terhadap media yang dikembangkan. Digicomics dinilai mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta membantu proses penyampaian materi dan pelaksanaan pembelajaran. Dengan demikian, media yang dikembangkan memenuhi kriteria kepraktisan dan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran materi sifat cahaya pada peserta didik kelas V sekolah dasar.

B. Implikasi

Hasil pengembangan Digicomics "*Pelangi Si Cahaya Ajaib*" memberikan implikasi terhadap pemanfaatan media digital dalam pembelajaran di sekolah dasar. Produk yang dikembangkan menunjukkan bahwa penyajian materi melalui perpaduan cerita, ilustrasi, dan konteks yang dekat dengan kehidupan peserta didik dapat menjadi alternatif dalam menyampaikan konsep sifat cahaya. Kehadiran media tersebut juga memberikan pilihan bagi guru untuk menggunakan bahan ajar digital yang

tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi turut mendukung keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Dari sisi pengembangan, hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan bagi peneliti maupun pendidik dalam merancang media digital yang memperhatikan kesesuaian materi, karakteristik peserta didik, dan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar.

Dari sisi penerapannya, Digicomics "*Pelangi Si Cahaya Ajaib*" dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang terlibat dalam pembelajaran. Bagi guru, media ini dapat digunakan sebagai pilihan dalam menyajikan materi sifat cahaya melalui perpaduan cerita dan visualisasi sehingga penyampaian konsep menjadi lebih variatif. Bagi peserta didik, penggunaan Digicomics memberikan alternatif pengalaman belajar yang menggabungkan bacaan, ilustrasi, dan aktivitas pembelajaran sehingga dapat mendukung keterlibatan mereka selama proses belajar. Sementara itu, bagi sekolah, keberadaan media ini dapat menambah alternatif sumber belajar digital yang dapat dimanfaatkan dalam pelaksanaan pembelajaran serta mendukung pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pendidikan.

C. Saran

Merujuk pada hasil pengembangan dan temuan penelitian, beberapa hal dapat dipertimbangkan dalam pemanfaatan serta pengembangan lebih lanjut media Digicomics "*Pelangi Si Cahaya Ajaib*". Saran berikut ditujukan kepada guru, pihak sekolah, dan peneliti yang akan melakukan pengembangan pada bidang sejenis agar penggunaan media dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi pembelajaran.

Bagi guru, Digicomics "*Pelangi Si Cahaya Ajaib*" dapat dimanfaatkan sebagai salah satu pilihan media dalam pembelajaran materi sifat cahaya. Penggunaannya dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kondisi kelas. Guru juga dapat memadukan Digicomics dengan kegiatan pembelajaran lainnya agar pemanfaatan media tidak hanya berfungsi sebagai penyaji materi, tetapi juga mendukung aktivitas peserta didik selama proses belajar.

Bagi sekolah, hasil pengembangan ini dapat menjadi salah satu pertimbangan dalam memperluas penggunaan media pembelajaran digital. Hal tersebut dapat didukung melalui ketersediaan fasilitas yang menunjang penggunaan media digital serta pemberian ruang bagi guru untuk mengembangkan dan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran.

Bagi peneliti selanjutnya, pengembangan Digicomics dapat diarahkan pada materi atau jenjang kelas yang berbeda dengan menyesuaikan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran. Pengembangan berikutnya juga dapat mempertimbangkan penambahan fitur interaktif atau bentuk aktivitas yang lebih beragam. Selain itu, cakupan subjek dan lokasi penelitian dapat diperluas untuk memperoleh gambaran penggunaan media pada kondisi pembelajaran yang lebih beragam. Penelitian lanjutan juga dapat mengkaji penggunaan Digicomics dalam jangka waktu yang lebih panjang atau pada kelompok peserta didik yang lebih luas sehingga diperoleh temuan yang lebih mendalam mengenai pemanfaatan komik digital sebagai media pembelajaran.