

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan Tentang Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka kesimpulannya:

1. Validitas media pembelajaran komik digital pada materi sistem pencernaan manusia dinyatakan valid dan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPAS. Hasil Uji validitas berdasarkan validasi media pembelajaran komik digital materi sistem pencernaan manusia dinyatakan sangat layak dengan rata-rata validitas 82,2% (ahli materi 75%, media 95%, bahasa 76,6%). Respon guru terhadap media pembelajaran komik digital mencapai 98% dan siswa 92,25%, sehingga skor keseluruhan 95% dinyatakan sangat layak.
2. Media pembelajaran komik digital terbukti efektif terhadap peningkatan pemahaman konsep. Hal ini terlihat dari analisis *n-gain* siswa kelas 5A sebagai kelas eksperimen berada pada kategori tinggi dengan rata-rata skor 0,79. Sedangkan siswa kelas VB sebagai kelas kontrol dengan analisis *n-gain* berada pada kategori sedang dengan rata-rata skor N-Gain 0,61. Kemudian dilakukan uji-t dengan prasyarat uji normalitas dan homogenitas, data berdistribusi normal dan homogen. Hasil uji t dengan signifikansi (2-tailed) $0,004 < 0,05$ (H_0 ditolak) dan (H_1 diterima). Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran komik digital dan media gambar, yang berarti media pembelajaran komik digital materi sistem pencernaan manusia efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa di kelas V SD Negeri Sindangsari.

B. Saran Pemanfaatan Produk

1. Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran ini sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi IPAS, khususnya pada materi yang memerlukan visualisasi. Dengan penggunaan media ini, guru diharapkan

mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Siswa disarankan menggunakan media ini sebagai bahan belajar tambahan secara mandiri di luar jam pelajaran sekolah. Interaktivitas dan kejelasan materi yang disajikan dapat membantu siswa memahami materi lebih cepat.

3. Bagi Sekolah

Sekolah disarankan untuk mendukung dan menyediakan ruang penggunaan media pembelajaran digital seperti ini dengan menyediakan perangkat teknologi yang memadai. Media ini dapat dijadikan referensi atau contoh pengembangan media pembelajaran lainnya yang berbasis TIK dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka.

4. Bagi Peneliti Lanjutan

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran ini lebih lanjut dalam bentuk yang lebih responsif dan kompatibel dengan perangkat modern, seperti berbasis HTML5 atau web. Selain itu, pengembangan dapat diperluas ke materi IPAS lainnya atau mata pelajaran lain yang membutuhkan media interaktif