BAB V
SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital dalam meningkatkan minat membaca siswa kelas V di SDN 1 Winduhaji, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Produk media pembelajaran komik digital dinyatakan layak digunakan. Hal ini didasarkan pada hasil validasi dari ahli materi dan ahli media, di mana setiap indikator produk memperoleh skor Aiken's V yang tinggi. Rata-rata skor Aiken's V yang diperoleh adalah 0,94. yang termasuk dalam kategori sangat tinggi, sehingga media dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran komik digital juga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, berdasarkan hasil analisis uji-t Paired Sample Test. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai t_hitung sebesar 8,035, sedangkan t_tabel sebesar 2,068 pada taraf signifikansi 0.05 dengan derajat kebebasan (dk) 22. Karena t_hitung > t_tabel (8,035 > 2,068), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat membaca siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran komik digital.

B. Saran

Berdasarkan hasil pengembangan dan uji coba, maka saran pemanfaatan media komik digital adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

   Media pembelajaran komik digital telah terbukti layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Buku Jendela Dunia di kelas V SD. Oleh karena itu disarankan kepada guru sekolah dasar agar dapat

menggunakan media ini sebagai alternatif pendukung pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Melalui media ini siswa menjadi lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti pembelajaran karena materi disampaikan melalui tampilan visual, animasi, dan interaktivitas yang sesuai dengan karakteristik belajar digital mereka.

2. Bagi Sekolah

Berdasarkan hasil penelitian ini, diharapkan sekolah dapat mendorong serta memfasilitasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran komik digital pada berbagai materi. Fasilitas dan dukungan tersebut diperlukan agar guru dapat mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, sehingga berkontribusi terhadap peningkatan minat membaca siswa siswa.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini memberikan ruang untuk pengembangan lebih lanjut khususnya dalam menyempurnakan dan memperluas cakupan media pembelajaran yang telah dirancang. Meski komik digital telah melewati validasi isi dan uji perbedaan dari awal terdapat beberapa aspek yang masih perlu ditingkatkan, baik dari sisi teknis maupun tampilan media. Oleh karena itu berikut beberapa rekomendasi untuk pengembangan selanjutnya :

a. Bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran sejenis disarankan untuk melanjutkan pengembangan media komik digital, versi terbaru yang lebih baik dan kualitas HD atau platform lain yang lebih dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran komik digital.
b. Pada penelitian ini media komik digital masih memiliki keterbatasan seperti belum optimalnya untuk platform *AI ChatGpt* yang ada maksimal batas penggunaan dalam satu hari hanya bisa mengenerate 10 foto dan kadang animasinya berbeda-beda. Peneliti selanjutnya

bisa menggunakan jenis *Ai* lain atau aplikasi lain untuk membuat komik digital.

Dengan terbukanya peluang ini diharapkan pengembangan media pembelajaran komik digital dapat semakin meluas dan memberikan dampak positif terhadap proses belajar siswa sekolah dasar khususnya pada topik-topik Bahasa Indonesia