

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan tentang Produk

Berdasarkan hasil dan pembahasan sebelumnya, maka peneliti dapat menarik simpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan komik digital menggunakan lima tahap model ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan menyesuaikan materi dengan kurikulum. Pada tahap desain mencakup perancangan alur navigasi *e-book*, penyusunan *storyline*, serta penyusunan *storyboard*. Selanjutnya pada tahap pengembangan dilakukan pembuatan draf awal produk yang kemudian divalidasi dan direvisi sesuai masukan validator. Lebih lanjut, pada tahap implementasi dilakukan pengujian produk untuk menilai kesesuaian teori dengan kondisi lapangan. Tahap akhir dalam pengembangan ini yakni evaluasi yang bertujuan untuk menguji efektifitas produk melalui metode *quasi eksperimen* dengan membandingkan hasil data *post-test* kedua kelas untuk mengukur peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa.
2. Komik digital dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini berdasarkan hasil validasi dari tiga validator yakni ahli media sebesar 98%, ahli materi sebesar 80%, dan ahli bahasa sebesar 83%, dengan rata-rata skor kelayakan sebesar 87%.
3. Media pembelajaran komik digital dinyatakan efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Hal ini berdasarkan hasil uji-T *independent sample test* yang menunjukkan nilai $T_{hitung} (2,60) > T_{tabel} (2,02)$ yang berarti terdapat perbedaan signifikan sebelum dan setelah perlakuan. Lebih lanjut, hasil perhitungan *N-Gain* menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media komik digital mengalami peningkatan lebih besar dengan nilai 0,72 (kategori tinggi) dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh nilai 0,57 (kategori sedang). Di sisi lain, tanggapan siswa terhadap media pembelajaran ini juga sangat positif. Hal ini tercermin dari rata-rata skor angket tanggapan siswa sebesar 91%.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Berikut adalah beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk pemanfaatan dan pengembangan lebih lanjut dari media pembelajaran komik digital ini:

1. Bagi Guru

- a) Guru dapat menggunakan komik digital ini sebagai media pembelajaran tambahan dalam menjelaskan materi Majas Metafora agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.
- b) Disarankan untuk mengintegrasikan komik digital ini dengan metode pembelajaran lain seperti diskusi kelompok atau latihan soal interaktif guna meningkatkan efektivitasnya.

2. Bagi Siswa

- a) Siswa dapat menggunakan media pembelajaran ini secara mandiri sebagai bahan belajar tambahan di luar kelas untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap materi Majas Metafora.
- b) Siswa yang memiliki keterbatasan akses gawai dapat belajar secara berkelompok dengan teman yang memiliki akses lebih baik sehingga tetap dapat memanfaatkan media pembelajaran ini.

3. Bagi Sekolah

- a) Sekolah dapat mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran berbasis digital sebagai bagian dari inovasi dalam proses pembelajaran.
- b) Sekolah juga dapat menyediakan fasilitas akses teknologi yang lebih baik bagi siswa untuk mendukung pemanfaatan media pembelajaran digital secara lebih luas.

4. Bagi Penelitian Selanjutnya

- a) Disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran ini dengan cakupan materi yang lebih luas seperti jenis majas lainnya atau materi di jenjang kelas yang lebih tinggi.
- b) Pengujian lebih lanjut dalam jangka waktu yang lebih panjang dan di berbagai kondisi pembelajaran perlu dilakukan untuk menilai efektivitasnya secara lebih komprehensif.