

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dikelas IV SD Negeri 1 Garawangi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia BAB 7 “Cerita Asal-Usul” diperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan keterampilan siswa dalam memahami isi cerita antara siswa kelas eksperimen yang pembelajarannya menggunakan media digital komik dengan siswa kelas kontrol yang pembelajarannya menggunakan media teks bacaan biasa. Selain itu terdapat peningkatan keterampilan siswa dalam memahami isi cerita antara siswa kelas eksperimen yang pembelajarannya menggunakan media digital komik dengan siswa kelas kontrol yang pembelajarannya menggunakan media teks bacaan biasa.

B. Implikasi Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis, sebagai berikut:

1. Implikasi teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis memberikan sumbangan bagi pengembangan teori pembelajaran dengan menggunakan media digital, terutama dalam membantu siswa memahami bacaan. Penggunaan media pembelajaran yaitu komik digital dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami isi cerita mendukung pandangan bahwa belajar akan lebih efektif jika siswa terlibat secara langsung melalui gambar dan konteks cerita. Penelitian ini juga menambah pengetahuan tentang bagaimana media visual, seperti komik digital, bisa digunakan dalam kegiatan membaca, khususnya dalam pelajaran bahasa dan sastra di jenjang sekolah dasar. Pemilihan media digital komik dapat berpengaruh terhadap keterampilan siswa dalam memahami isi cerita. Untuk pembelajaran Bahasa Indonesia materi Asal-usul, terdapat perbedaan pada pretest dan posttest setelah dan sebelum menggunakan media digital komik.

2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini secara praktis digunakan sebagai bahan pertimbangan guru, khususnya pada keterampilan siswa dalam memahami isi cerita. Hal ini dapat dilihat bahwa penggunaan media digital komik dapat menjadi alternatif inovatif dalam proses pembelajaran membaca. Guru dapat memanfaatkan komik digital sebagai alat bantu untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi teks cerita secara lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, pengembangan media pembelajaran dan kurikulum dapat mempertimbangkan integrasi komik digital dalam bahan ajar, khususnya pada materi yang memerlukan pemahaman naratif. Sekolah juga disarankan untuk menyediakan sarana teknologi yang memadai agar pemanfaatan media digital dapat dilakukan secara optimal.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian diatas, peneliti memberikan saran yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan, diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah hendaknya menyarankan kepada guru untuk dapat melaksanakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai, khususnya pembelajaran dengan menggunakan media digital komik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

2. Bagi Guru

- a. Guru harus lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran.
- b. Guru dapat membuat media pembelajaran yang menarik minat belajar peserta didik

3. Bagi Peserta Didik

Peserta didik hendaknya lebih aktif dan terlibat langsung dalam pembelajaran, agar proses pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang bermakna.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti yang akan melakukan penelitian dalam bidang ini diharapkan dapat menyiapkan perencanaan pembelajaran dengan matang agar kegiatan pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan dengan lancar.