

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi**

Media komik digital memiliki beberapa kelebihan yang mendukung proses pembelajaran. Pertama, komik digital dapat menarik perhatian siswa karena tampilannya yang penuh warna, gambar menarik, serta alur cerita yang menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Kedua, komik digital membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah karena menggabungkan teks dan gambar yang saling mendukung. Ketiga, media ini dapat diakses dengan mudah melalui perangkat digital seperti laptop atau smartphone, sehingga siswa bisa belajar secara mandiri di mana saja dan kapan saja. Selain itu, komik digital juga cocok untuk berbagai gaya belajar, terutama bagi siswa yang memiliki kecenderungan visual dan kinestetik.

Meskipun memiliki banyak kelebihan, media komik digital juga memiliki beberapa kelemahan. Salah satunya adalah ketergantungan pada perangkat digital dan koneksi internet, yang bisa menjadi kendala bagi siswa yang tidak memiliki fasilitas tersebut. Selain itu, proses pembuatan komik digital membutuhkan waktu dan keterampilan khusus, karena harus merancang ilustrasi, menyusun naskah, dan mengatur tampilannya secara menarik. Komik digital juga bisa membuat siswa kurang fokus jika terlalu banyak elemen visual atau cerita yang terlalu panjang, sehingga pesan pembelajaran tidak tersampaikan dengan baik. Terakhir, penggunaan media ini membutuhkan kemampuan literasi digital dari guru dan siswa agar dapat digunakan secara maksimal.

Produk hasil penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran komik digital, yang telah melewati tahap validasi oleh ahli media, materi, dan pengguna. Setelah dilakukan revisi, media pembelajaran tersebut juga telah diujicobakan di lapangan. Berikut adalah beberapa Kesimpulan mengenai media pembelajaran komik digital yang telah direvisi.

1. Media pembelajaran komik digital dikembangkan menggunakan model ADDIE yang mencakup lima tahapan: *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Tahap *analysis* mencakup analisis kebutuhan dan kurikulum, sedangkan tahap *design* berfokus pada pemilihan format dan rancangan awal media. Pada tahap *development* dilakukan validasi oleh ahli media, ahli materi, serta penilaian pengguna. *Implementation* mencakup angket minat belajar siswa serta pretest dan posttest, dan tahap *evaluation* melibatkan perbaikan berdasarkan saran para ahli. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa komik digital ini efektif meningkatkan minat belajar siswa.<sup>49</sup>
2. Media pembelajaran interaktif berbasis komik digital yang dikembangkan tergolong sangat valid dan layak digunakan untuk materi klasifikasi makhluk hidup. Penilaian ahli materi memperoleh rata-rata 95,71%, ahli media 95,5%, dan pengguna 96,3%, semuanya dalam kategori sangat valid. Penelitian oleh Messa Dwi Rahmania, Abdul Fatah, dan Nurul Anriani juga menunjukkan hasil serupa, dengan rata-rata penilaian ahli materi 90%, ahli media 96,25%, dan penilaian siswa 84,95%. Dengan kesamaan hasil

---

<sup>49</sup> Yuli Sutoto Nugroho et al., "Pengembangan Modul Pembelajaran Mata Kuliah Energi Alternatif Program Studi Pendidikan Vokasional Teknik Elektro," *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 5, no. 1 (2019): 93–106.

tersebut, media ini dinilai layak digunakan karena telah memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan validasi para ahli dan pengguna.

3. Keefektifan media pembelajaran komik digital dibuktikan melalui hasil pretest-posttest dan angket minat belajar siswa. Uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal dengan nilai 0,200, sedangkan uji hipotesis Paired Sample T-Test menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ( $< 0,05$ ), yang berarti terdapat pengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Hasil pretest-posttest dari 32 siswa menunjukkan N-Gain sebesar 0,66 dengan nilai rata-rata perbedaan -24,91 dan signifikansi 0,000, yang menunjukkan peningkatan hasil belajar secara signifikan. Hasil ini sejalan dengan penelitian Nurul dan Aslam yang juga menemukan perbedaan signifikan dalam penggunaan media komik digital sebelum dan sesudah perlakuan.<sup>50</sup>

## **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

### **1. Saran Pemanfaatan**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan mengembangkan media pembelajaran komik digital pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik, peneliti memberikan saran untuk penelitian selanjutnya, yaitu:

- a. Harapan kedepan untuk penelitian selanjutnya adalah dapat mengembangkan media pembelajaran komik digital pada materi klasifikasi makhluk hidup yang dapat diakses offline.

---

<sup>50</sup> Nurul Maulia Agusti and Aslam Aslam, "Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 5794–5800.

b. Media pembelajaran komik digital tidak hanya dapat diakses melalui *handphone* saja, tetapi dapat digunakan menggunakan laptop ataupun website agar peserta didik dapat menggunakan komputer sekolah dan tidak mengganggu proses belajar mengajar ketika menggunakan *handphone*.

## **2. Deseminasi**

Pengimplementasian media pembelajaran komik digital inidilakukan di SMPN 9 Kota Kediri, akan tetapi juga dapat diimplementasikan di semua sekolah tingkat SMP/MTs kelas VII. Sebelum melakukan implementasi produk media pembelajaran komik digital, pendidik juga harus memperhatikan karakteristik peserta didik terlebih dahulu.

## **3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Untuk penelitian selanjutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran ini lebih lanjut dapat memperbanyak wawasan dan materi yang dapat membuat media pembelajaran ini lebih menarik dan berkembang sesuai zamannya. Peneliti juga berharap bahwasannya selanjutnya tidak hanya pengembangan media komik digital, akan tetapi juga dapat dilengkapi dengan latihan soal yang lebih banyak.