

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penelitian ini berjudul pengembangan media pembelajaran E-Komik menggunakan *canva* untuk materi pengaruh gaya terhadap benda kelas IV Sekolah Dasar yang telah dilakukan oleh peneliti. Adapun kesimpulan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengembangan media e-komik menggunakan *canva* dengan mengikuti model ADDIE (*Analyze, Design, Deveopment, Implementation, and Evaluation*) serta metode R&D (*Research & Development*). Analisis yang dilakukan berupa analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis karakteristik peserta didik. Penelitian ini juga dibutuhkan uji dari ahli validasi yaitu validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Pengembangan media e-komik ini dimplementasikan pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar pada siswa kelas IV SDN 127/I Petajen. Setelah itu dilanjutkan dengan mengevaluasi langsung produk pengembangan media pembelajaran E-Komik menggunakan *canva* untuk materi pengaruh gaya terhadap benda kelas IV Sekolah Dasar.
2. Validasi produk penelitian berupa pengembangan media pembelajaran E-Komik menggunakan *canva* untuk materi pengaruh gaya terhadap benda kelas IV Sekolah Dasar telah memenuhi kriteria “sangat valid” dengan tingkat kevalidan materi 4,5, tingkat kevalidan media 4,8, tingkat kevalidan bahasa 5.

3. Penelitian dengan judul pengembangan media pembelajaran E-Komik menggunakan *canva* untuk materi pengaruh gaya terhadap benda kelas IV Sekolah Dasar sangat praktis digunakan. Adapun hasil respon siswa pada uji coba kelompok kecil mendapatkan skor 3,9, uji coba kelompok besar dengan skor 4,68, serta angket penilaian guru diberikan skor 4,5 hal tersebut dapat dikategorikan sangat praktis.

5.2 Implikasi

Media e-komik ini dibuat untuk membantu guru dan siswa dalam proses kegiatan belajar, terutama pada materi gaya disekitar kita. E-komik diharapkan dapat menyesuaikan pembelajaran dan membantu membangkitkan semangat belajar siswa. Pengembangan media pembelajaran E-Komik bertujuan untuk menjadi bahan pendukung dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi pengaruh gaya terhadap benda, di kelas IV Sekolah Dasar sesuai dengan kebutuhan siswa. E-Komik ini dirancang menggunakan *Canva*, sehingga memiliki fleksibilitas untuk dibagikan melalui pdf di grup kelas. Siswa dapat mengaksesnya dengan mudah melalui perangkat mereka masing-masing, dan media ini juga dapat dimanfaatkan sebagai bahan pembelajaran mandiri yang menarik dan interaktif.

5.3 Saran

1. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran E-Komik menggunakan *canva* pada materi pengaruh gaya terhadap benda sangat berguna dalam proses pembelajaran materi gaya, sekaligus meningkatkan semangat dalam pembelajaran.

2. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran sangat direkomendasikan untuk menambah pengalaman belajar siswa kelas IV SDN 127/I Petajen
4. Peneliti menyarankan agar penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi pengembangan media pembelajaran E-Komik berbasis *Canva* dengan fokus pada tingkat efektivitasnya, tidak hanya terbatas pada aspek kepraktisan dalam pembelajaran IPA pada materi pengaruh gaya terhadap benda di kelas IV Sekolah Dasar