

## **BAB V**

### **KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Produk media yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah komiko yakni komik untuk membantu siswa dalam mengarang. Media ini diperuntukan bagi siswa dengan kesulitan belajar mengarang sehingga membantu dalam proses belajar mengajar mengarang. Pengembangan media ini menggunakan model ADDIE (analyse-Design-Development-Implementation-Evaluate).

Pengembangan media divalidasi oleh 3 ahli, yaitu ahli media, ahli kesulitan belajar dan ahli materi sebanyak satu kali. Media yang telah direvisi sesuai saran dari ahli kemudian di uji coba pada siswa di SD Plus Daarul Fudlola, Cibinong. Sehingga diperoleh hasil bahwa media komik komiko dianggap menjadi media pembelajaran yang inovatif. Media komik komiko menjadi media yang mampu menarik minat siswa dalam pembelajaran mengarang. media dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran mengarang bagi siswa di sekolah.

#### **B. Implikasi**

Pengembangan Produk komik komiko untuk melatih mengarang ini dapat menjadi media untuk membantu siswa dengan kesulitan belajar

mengarang sehingga siswa dapat menuangkan ide atau gagasannya dalam sebuah tulisan dengan baik dan terstruktur.

Produk ini dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa serta strategi pembelajaran mengarang yang telah dikaji sebelumnya. Produk ini berpengaruh terhadap daya tarik anak ketika di gunakan pada kegiatan belajar sehingga memunculkan motivasi siswa untuk membuat sebuah karangan. Produk ini diharapkan membantu guru dalam menyampaikan materi seputar huruf kapital, tanda baca, dan kelompok kata. selain itu, produk ini diharapkan membantu guru dalam melakukan pembelajaran membuat sebuah karangan.

Penelitian ini juga bermanfaat dan berpengaruh terhadap Mahasiswa Program Studi Pendidikan Khusus yaitu, dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi dalam mengembangkan produk media pembelajaran pada kekhususan lain-nya.

### **C. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka ada beberapa saran yang bisa dijadikan masukan yang bermanfaat, antara lain:

Bagi peneliti lain, yang memiliki minat sama dalam megembangkan media pembelajaran sejenis untuk melakukan penelitian lebih mendalam terkait media. selain itu, hendaknya peneliti lebih memperhatikan kreatifitas

dalam materi, kerapihan media serta keefektifan media sehingga media yang yang dikembangkan menjadi lebih baik dari segi gambar ataupun materi.