

## BAB V

### PENUTUP

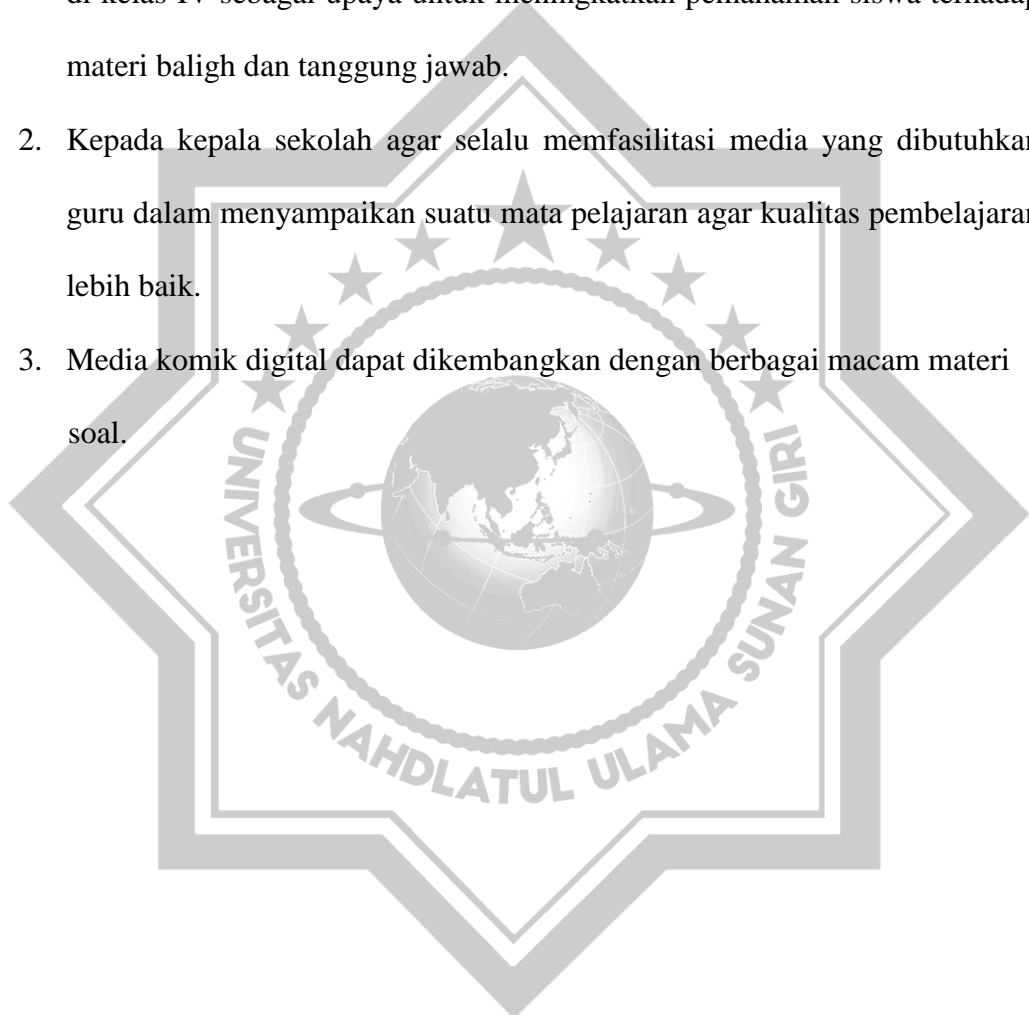
#### A. Kesimpulan

1. Pada penelitian dan Pengembangan media pembelajaran Komik Digital prosedur pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE dikutip Sugiyono, yang meliputi: Analysis (analisis) yaitu dengan melakukan wawancara dan observasi untuk menemukan permasalahan apa yang terjadi sebelum peneliti melakukan perbaikan dari masalah tersebut, Design (perencanaan) yaitu membuat design atau rancangan media yang akan digunakan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi, Development, (pengembangan) mengembangkan desain media komik digital yang telah dibuat, yaitu melakukan pengembangan desain media dan pertanyaan soal dan memvalidasi pada tim ahli media, materi dan bahasa, Implementation (penerapan) menerapkan media komik digital pada peserta didik kelas IV MI Nasy'atul Ulum Balen dan Evaluation (evaluasi) dilakukan uji validitas.
2. Penelitian Media komik digital ini divalidasi oleh Ahli Materi dan Ahli Media. Ahli Materi dengan hasil yang mencapai 93%, Ahli Media mencapai 84%, sedangkan ahli Bahasa dengan hasil 87% . Tidak ada revisi karena sudah mencapai persentase Layak digunakan.

## B. Saran

Saran terdapat beberapa saran yang perlu peneliti sampaikan diakhir penulisan skripsi ini yaitu:

1. Media komik digital dapat dipakai untuk media pembelajaran fikih khususnya di kelas IV sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi baligh dan tanggung jawab.
2. Kepada kepala sekolah agar selalu memfasilitasi media yang dibutuhkan guru dalam menyampaikan suatu mata pelajaran agar kualitas pembelajaran lebih baik.
3. Media komik digital dapat dikembangkan dengan berbagai macam materi soal.



# UNUGIRI