

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran komik digital dilengkapi video faktual sebagai media pembelajaran pada mata kuliah kultur jaringan materi kultur kalus dilakukan dengan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang terdiri dari tahapan pengembangan yang sistematis sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran komik digital dilengkapi video faktual yang layak dan efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran pada materi kultur kalus.
2. Kelayakan media pembelajaran komik digital dilengkapi video faktual pada mata kuliah kultur jaringan materi kultur kalus menurut ahli materi dengan aspek penilaian materi dan bahasa yang disajikan pada komik digital dilengkapi video faktual dengan kategori sangat layak (90%).
3. Kelayakan media pembelajaran komik digital dilengkapi video faktual pada mata kuliah kultur jaringan materi kultur kalus menurut para ahli media dengan aspek penilaian tampilan/grafika dan keterpaduan isi dengan kategori sangat layak (83,33%).
4. Respon mahasiswa terhadap kelayakan komik digital materi teknik kultur jaringan pada kultur kalus kriteria sangat menarik baik pada uji coba perorangan (88,75%), kelompok kecil (90,11%), maupun kelompok terbatas (91,21%). Hasil uji efektivitas komik digital materi teknik kultur jaringan pada kultur kalus pada mata kuliah kultur jaringan dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam kategori tinggi (N Gain = 0,7).

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah disampaikan, sebagai tindak lanjut penelitian ini ada beberapa hal yang disarankan, yaitu:

1. Bagi Pendidik, media pembelajaran komik digital dilengkapi video faktual materi teknik kultur jaringan pada kultur kalus dapat dijadikan pilihan alternatif media pembelajaran dalam proses belajar mengajar diperkuliahan.
2. Bagi mahasiswa, media pembelajaran komik digital dilengkapi video faktual materi teknik kultur jaringan pada kultur kalus yang telah dibuat dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa memahami materi berbasis teknik seperti kultur kalus pada mata kuliah kultur jaringan, serta memberikan pengalaman baru dalam proses pembelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya perlu pengembangan lebih lanjut seperti penambahan video tutorial yang dilakukan sendiri dan terintegrasi dengan komik digital materi teknik kultur jaringan pada kultur kalus dalam kegiatan praktikum atau penyajian materi agar komik dapat digunakan lebih efektif sebagai media pembelajaran mandiri. Dalam pengujian efektifitas perlu dipertimbangkan adanya kelas kontrol dan pemilihan ahli validasi media yang lebih sesuai dengan bidang penilaiannya.