

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1 Kesimpulan

1. Dari hasil validasi oleh ahli materi diketahui bahwa media pembelajaran e-comic mendapatkan penilaian 28,5 dengan persentase nilai 71,25 kategori “Cukup Valid” (Revisi). Dalam penelitian ini terdapat dari 2 kriteria penilaian diantaranya aspek materi dan bahasa. Namun melihat respon dari ahli materi dan ahli media e-comic yang dikembangkan harus melakukan revisi sesuai kesepakatan antara penelitian dan ahli validasi media. Hasil revisi untuk validasi oleh ahli materi diketahui bahwa media e-comic mendapatkan penilaian 35 dengan persentase nilai 87,5 kategori “Sangat Valid” (Tidak perlu Revisi”).
2. Hasil validasi oleh ahli media diketahui bahwa media e-comic mendapatkan penilaian 18,66 dengan persentase nilai 70 dengan kategori “Cukup Valid” (Revisi). Dalam penelitian tersebut terdiri dari 2 kriteria penilaian diantaranya aspek bahasa dan aspek penyajian menyeluruh. Namun melihat respon ahli media, media yang dikembangkan harus melakukan revisi sesuai dengan kesepakatan antara peneliti dan ahli validasi media, hasil revisi untuk validasi oleh ahli media diketahui bahwa media e-comic mendapatkan penilaian 64 dengan persentase nilai 80 kategori “Valid” (Tidak Perlu Revisi). Dengan demikian, pengembangan media ini telah berhasil mencapai tujuan akhir dari penelitian yaitu melihat respon ahli media bahwa media e-comic yang dikembangkan dapat/layak digunakan sebagai media pembelajaran.

3. Hasil uji coba produk pada kelompok kecil sebanyak 5 orang siswa dari kelas XI IPS 2 diketahui bahwa media e-comic mendapatkan penilaian 59,8 dengan persentase nilai 92 kategori angket “Sangat valid (tidak perlu revisi)”.
4. Hasil uji coba kelompok besar dengan seluruh siswa kelas XI IPS 1 dengan jumlah siswa 29 siswa, diketahui bahwa media pembelajaran e-comic mendapatkan penilaian 54,2 dengan persentase 83,39 kategori “Valid” (Tidak Perlu Revisi). Dengan demikian pengembangan media pembelajaran e-comic ini telah berhasil mencapai tujuan dari penelitian yaitu dengan melihat respon siswa dalam menggunakan media pembelajaran e-comic yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

1.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat di berikan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi guru, Guru hendaknya meneraptkan media pembelajaran e-comic tersebut sebagai variasi media pembelajaran dalam kelas.
2. Bagi siswa, Siswa hendaknya membaca media pembelajaran e-comic yang dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman materi tentang sejarah.
3. Bagi peneliti, Karena keterbatasan waktu dan dana penelitian, agar hasil prosuk lebih maksimal dan lebih layak digunakan dalam waktu lama. Maka diperlukan pengembangan lanjutan untuk mengetahui efesiensi dari media pembelajaran yang telah diteliti ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa.