

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil validasi terhadap E-Komik MANULIN (Manusia dan Lingkungan) pada tema 1 subtema 2 pembelajaran 5 “sangat layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran, yang telah divalidasi oleh validator ahli desain dan ahli materi.
2. Praktikalitas E-Komik MANULIN (Manusia dan Lingkungan) yang dikembangkan berdasarkan penilaian oleh praktisi pendidikan, diperoleh nilai rata-rata sebesar 93% dan dapat dikategorikan “sangat praktis”. Maka E-Komik MANULIN (Manusia dan Lingkungan) dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Efektivitas E-Komik MANULIN (Manusia dan Lingkungan) untuk siswa kelas V, dapat dikategorikan “sangat efektif” dalam proses pembelajaran. Hasil tersebut dapat dilihat dari hasil *post test* diperoleh rata-rata sebesar 83,2% dengan kategori “sangat baik” sehingga berdasarkan hasil belajar siswa tersebut maka, tingkat keefektifan produk termasuk dalam kategori efektif.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

- a. Bagi guru, pada saat pembelajaran dilaksanakan dapat memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia demi tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan

dikembangkannya E-Komik MANULIN (Manusia dan Lingkungan) dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa dalam proses pembelajaran.

- b. Bagi siswa, media pembelajaran E-Komik MANULIN yang dikembangkan agar dijadikan salah satu bagian dari perangkat pembelajaran yang menggunakan teknologi serta siswa dapat aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Bagi sekolah, mendukung perangkat pembelajaran atau media pembelajaran lainnya beserta sarana dan prasarana yang dapat mendukung pembelajaran berbasis digital sebagai alat bantu pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran E-Komik berbasis digital dengan mengkaji lebih dalam lagi saat merancang dan mengembangkan agar menghasilkan produk yang lebih baik lagi sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.