

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian ini diambil berdasarkan pemaparan pada tujuan hasil pengujian media e-komik pembelajaran dengan menggunakan model desain pengembang ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) adalah :

1. Penelitian ini telah berhasil mengembangkn media pembelajaran e-komik dan telah diuji kelayakan untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar terutama pada pelajaran sejarah di SMAS Dharmawangsa Medan yang diperoleh dari data hasil validasi ahli materi, ahli media beserta uji coba respon siswa terhadap pemakaian media.
2. Berdasarkan hasil validasi ahli materi diketahui media pembelajaran e-komik layak digunakan dalam proses pembelajaran. media e - komik ini juga telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media sehingga media telah mendapatkan persetujuan layak pakai dalam mempermudah kegiatan proses belajar mengajar di sekolah maupun dalam dunia pendidikan
3. Media pembelajaran ini telah diujikan pada skala kelompok besar , setelah dilakukan uji coba skala kelompok besar diketahui media e-komik layak digunakan dan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan melalui media. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media e-komik berbasis aplikasi canva dan pixton ini sangat layak

digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.

4. Hasil uji coba keefektifan media e-komik dengan jumlah sebanyak 26 siswa didapatkan nilai rata-rata kriteria skor *N Gain* , dengan hasil tersebut maka e-komik “efektif” digunakan. Dan rata-rata persentase tafsiran skor *N Gain* “ Efektif” berdasarkan kriteria Hake (1999).

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil, pembahasan dan kesimpulan penelitian di atas, maka peneliti menyarankan :

1. Perlunya pemanfaatan lingkungan belajar e-komik dalam pembelajaran di sekolah sebagai salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran, misalnya kurangnya pembelajaran siswa, minimnya penggunaan media. Media E – Komik ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi ajar khususnya sejarah sehingga proses belajar mengajar lebih aktif dan tidak membosankan.
2. Setelah pengembangan media, semoga media E – Komi kini dapat dikembangkan untuk topik materi lainya dan dapat dipergunakan untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik lagi, serta dapat mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran.