

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan produk berupa media pembelajaran komik digital pada materi trigonometri yaitu produk tersebut dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) dengan beberapa kegiatan di setiap tahap pengembangan. Tahap yang pertama yaitu analisis (*Analysis*), pada tahap analisis dilakukan beberapa kegiatan berupa analisis kebutuhan, analisis peserta didik dan analisis lingkungan. Tahap desain (*Design*), pada tahap desain dilakukan beberapa kegiatan berupa perancangan produk dan pembuatan produk. Tahap pengembangan (*Development*), pada tahap pengembangan dilakukan validasi oleh 2 ahli materi serta 2 ahli media. Hasil persentase penilaian ahli materi ialah 74,44% dan dalam kriteria valid, serta hasil penilaian ahli media ialah 88,18% dan dalam kriteria sangat valid. Sedangkan, nilai rata-rata akhir dari keempat validator ialah 81,31% dalam kriteria sangat valid. Penilaian sangat praktis diperoleh dari uji coba produk dan pengisian angket oleh 9 responden kelas X IPA 3 SMA Negeri 2 Sekampung. Hasil uji coba tersebut memperoleh nilai rata-rata ialah 81,33% dan dalam kriteria sangat praktis untuk digunakan. Tahap implementasi (*Implementation*), tahap implementasi tidak dilakukan karena tujuan penelitian ini hanya sebatas menghasilkan produk yang valid dan praktis untuk diimplementasikan. Selanjutnya tahap evaluasi (*Evaluation*), tahap evaluasi dilakukan di setiap tahap pengembangan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital pada materi trigonometri kelas X yang dikembangkan bernilai valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan yang sudah dilakukan, telah menghasilkan produk berupa media pembelajaran komik digital pada materi trigonometri kelas X. Setelah menghasilkan produk ini, adanya saran sebagai berikut:

1. Siswa

Peserta didik disarankan untuk dapat menggunakan media pembelajaran komik digital agar lebih memahami materi trigonometri terutama pada materi pengukuran sudut dan perbandingan trigonometri pada segitiga siku-siku.

2. Pendidik

Pendidik dapat menggunakan media pembelajaran komik digital sebagai pendamping bahan ajar lain.

3. Peneliti

Saran untuk peneliti, harus memperbanyak ide untuk membuat sketsa gambar dan alur cerita, harus cari aplikasi yang mudah untuk mewarnai background dan tokoh agar mempercepat pembuatan media. Pengembangan media pembelajaran komik digital ini dapat dikembangkan sampai tahap efektif.