

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah berupa *E-comic* berbasis *android* yang valid dan praktis. *E-comic* berbasis *android* merupakan sebuah aplikasi yang dimasukkan kedalam *handphone*. Materi yang terdapat pada *E-comic* berbasis *android* sudah dibuat ringkas sehingga mudah untuk dipahami. Pengembangan *E-comic* berbasis *android* melalui dua tahap yaitu tahap validasi dan tahap uji coba produk. Validasi dilakukan oleh 3 orang ahli, yaitu 2 orang ahli media dan 1 orang ahli materi. Kemudian *E-comic* berbasis *android* diuji cobakan kepada kelompok kecil yaitu 30 peserta didik kelas XI IPS SMA Paramarta 1 untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan produk tersebut.

Hasil analisis data dan revisi produk yang telah dilakukan maka didapatkan hasil akhir yang valid dan praktis yang digunakan dalam proses pembelajaran. Produk yang valid diperoleh dari angket yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi. Validasi media dilakukan oleh 2 orang ahli yaitu Bapak Agil Lepiyanto, S.pd., M.Pd dan Bapak Fahrul effendi, S.Kom. dengan memberikan 19 aspek yang akan dinilai. Hasil persentase pada tahap awal diperoleh yaitu 84,21% sedangkan tahap akhir diperoleh 91,05%. Kemudian validasi ahli materi dilakukan oleh 1 orang ahli yaitu Bapak Drs. Sisriyanto dengan memberikan 14 aspek yang akan dinilai. Hasil persentase pada tahap awal diperoleh yaitu 81,42% sedangkan tahap akhir diperoleh 91,42%. Produk praktis diperoleh dari hasil angket yang diberikan kepada peserta didik dengan 18 aspek yang dinilai. Persentase kepraktisan peserta didik adalah 88%.

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh peneliti menunjukkan bahwa *E-comic* berbasis *android* yang dikembangkan valid dan praktis untuk digunakan sebagai salah satu sumber bahan pembelajaran bagi guru dan peserta didik. Setelah melalui beberapa tahapan maka dapat diketahui kelebihan dan kekurangan *E-comic* berbasis *android*. Kelebihan dan kekurangannya antara lain sebagai berikut:

#### **1. Kelebihan media pembelajaran *E-comic* berbasis *android***

- a. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi.
- b. Media pembelajaran *E-comic* berbasis *android* dapat menarik minat belajar peserta didik.

- c. Adanya gambar disetiap penyampaian materi membuat peserta didik tidak bosan.
- d. Mudah dalam memahami materi karena ringkas.
- e. *E-comic* berbasis *android* dapat menarik minat baca komik peserta didik, karena *E-comic* dikemas dalam bentuk aplikasi dalam *smartphone*, sehingga membaca komik bisa dimanapun dan kapanpun.
- f. Tidak memerlukan akses internet saat mengoperasikannya.
- g. Media pembelajaran *E-comic* berbasis *android* yang dikembangkan tidak hanya digunakan pada kelas XI SMA Paramarta 1 Seputih Banyak, namun bisa digunakan pada SMA lain sesuai materi yang dipelajari.

## 2. Kekurangan media pembelajaran *E-comic* berbasis *android*

- a. Media pembelajaran *E-comic* berbasis *android* membutuhkan ruang penyimpanan yang cukup di *handphone* sebesar 40 MB.
- b. Harus membutuhkan akses internet untuk *men-download* *E-comic* sebelum digunakan.
- c. Materi terbatas pada kebijakan moneter dan kebijakan fiskal.

Produk yang dihasilkan masih terdapat kekurangan yang perlu diperbaiki lagi tujuannya untuk menghasilkan produk yang lebih baik lagi. Masalah yang mungkin akan muncul yaitu pemenggalan materi yang kurang baik sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam pemahaman materi, oleh karena itu produk media pembelajaran *E-comic* berbasis *android* ini masih perlu bantuan guru dalam penjelasan kepada peserta didik yang pasif atau pun kepada peserta didik yang sulit dalam menangkap materi.

## B. Saran

### 1. Pemanfaatan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka terdapat saran kepada pengguna maupun pembaca sebagai berikut:

- a. “Bagi guru, media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar dan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.

- b. Bagi peserta didik, media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang membantu menambah pengetahuan umum/sosial sekaligus pengetahuan keislaman.
- c. Bagi peneliti, media pembelajaran ini dapat dijadikan salah satu sumber referensi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran ini diharapkan dapat digunakan bagi seluruh peserta didik di SMA Paramarta 1 Seputih Banyak maupun sekolah-sekolah lainnya. Peneliti menyarankan ketika akan mengembangkan suatu produk untuk memperhatikan kembali tahapan-tahapan yang harus dilakukan dalam penelitian pengembangan. Penyebaran produk ini juga dapat dilakukan untuk mendapatkan beberapa masukan dan saran agar dapat menghasilkan produk yang lebih baik lagi.

## **2. Pengembangan**

Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti yaitu media pembelajaran *E-comic* berbasis *android* tidak hanya dikembangkan untuk kelas XI saja tetapi dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Oleh sebab itu diperlukan pengembangan media pembelajaran *E-comic* berbasis *android* yang lebih lanjut lagi dengan menerima saran dan masukan dari beberapa ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Saran untuk pengembangan produk lebih lanjut yaitu diperlukan untuk revisi pada desain, materi maupun gambar yang disajikan agar dapat membuat peserta didik memiliki rasa ketertarikan dan paham dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran *E-comic* berbasis *android* sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.