

BAB 5

PENUTUP

Pada bab ini akan membahas tentang simpulan, implikasi dan keterbatasan tentang pengembangan media pembelajaran *E-Comic* sebagai media pembelajaran Matematika siswa kelas IV di sekolah dasar.

A. Simpulan

Pengembangan media pembelajaran *E-Comic* yang mempunyai tampilan ilustrasi gambar yang menarik serta materi lengkap yang telah dikembangkan telah memenuhi komponen sebagai media pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku, sehingga dirasa sangat cocok diterapkan sebagai media pembelajaran berbasis digital.

Hasil validasi pada media yang telah dilakukan oleh validator ahli media yang mendapatkan persentase kevalidan 92%, validasi pada desain yang telah dilakukan oleh ahli desain mendapatkan persentase kevalidan 93%, sedangkan pada materi yang telah dilakukan oleh ahli materi memperoleh hasil persentase kevalidan sebesar 96%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *E-Comic* yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat dikategorikan sangat valid digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pengujian yang peneliti lakukan untuk mengetahui kepraktisan media *E-Comic* dari hasil respon siswa dalam uji coba terbatas dan uji coba lapangan yang telah dilakukan pada siswa kelas IV SD Kemala Bhayangkari 5 Lamongan mendapatkan persentase 89% dan 95%. Sedangkan hasil keefektifan media *E-Comic* dari hasil aktivitas siswa dalam uji coba terbatas dan uji coba

lapangan memperoleh hasil persentase 87% dan 95%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *E-Comic* praktis dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan dan temuan pada penelitian pengembangan media pembelajaran *E-Comic* sebagai media pembelajaran Matematika di sekolah dasar yang telah teruji memiliki implikasi yang tinggi dibandingkan dengan media pembelajaran buku teks yang selama ini digunakan guru dalam proses pembelajaran. Adapun implikasi yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *E-Comic* akan memberi sumbangan praktis terutama dalam pelaksanaan proses pembelajaran bagi guru dimana media *E-Comic* memberikan kemudahan dalam menyelenggarakan pembelajaran sehingga berdampak pada efektifitas proses pembelajaran. Dengan demikian media *E-Comic* dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran Matematika dan bidang ilmu lain dengan pertimbangan siswa memiliki ketertarikan dalam proses pembelajaran serta memahami materi.
2. Penerapan media pembelajaran *E-Comic* memerlukan kesiapan siswa untuk melaksanakan pembelajaran dengan media yang baru secara mandiri sehingga siswa dapat memperoleh pemahaman materi secara maksimal, apabila penerapan media *E-Comic* diterapkan secara maksimal.

3. Penggunaan media pembelajaran *E-Comic* siswa diberikan kesempatan berupa kebebasan belajar dimanapun serta kapanpun saat siswa mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat belajar secara efektif.

C. Keterbatasan

Produk yang dikembangkan mempunyai beberapa keterbatasan, diantaranya sebagai berikut :

1. Media pembelajaran *E-Comic* terbatas pada satu materi yaitu pecahan.
2. Penyebarluasan media pembelajaran *E-Comic* hanya pada satu sekolah dasar yang ada di kabupaten Lamongan.
3. Pelaksanaan uji coba media pembelajaran *E-Comic* hanya dilakukan di satu sekolah yaitu SD Kemala Bhayangkari 5 Lamongan.