

BAB 5

PENUTUP

A. Simpulan

Pengembangan media pembelajaran ini menghasilkan sebuah media berupa *e-comic* berbasis *local wisdom* dengan judul “Asal Usul Lamongan Bertema Bandeng Dan Lele”. Media *e-comic* ini telah memenuhi komponen sebagai media pembelajaran sehingga media ini dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada sekolah dasar.

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli desain dan ahli materi dikatakan sangat layak digunakan dengan perolehan nilai ahli media mendapatkan hasil persentase sebesar 91%, validasi ahli desain mendapatkan hasil sebesar 92%, dan validasi ahli materi sebesar 90,5% dan dari hasil ketiga ahli tersebut media ini dikatakan sangat valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan angket respon siswa mendapatkan hasil uji coba lapangan dan uji coba terbatas yang dilakukan pada siswa kelas V SD Muhammadiyah 1 Lamongan mendapatkan nilai uji coba terbatas 80% dan uji coba lapangan yaitu dengan nilai 95% sehingga media *e-comic* digital berbasis *local wisdom* ini sangat valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Sedangkan angket aktivitas guru mendapatkan hasil uji coba terbatas 83% dan hasil uji coba lapangan memperoleh 94% sehingga media *e-comic*

digital berbasis *local wisdom* ini sangat layak dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Implikasi

Berdasarkan dari temuan penelitian pada pengembangan Media Pembelajaran *E-Comic Digital* Berbasis *Local Wisdom* Sebagai Media Pembelajaran Teks Narasi Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar memiliki implikasi yang tinggi dibandingkan dengan media pembelajaran berupa buku teks yang selama ini sering digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, Adapun implikasi yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *e-comic* berbasis *local wisdom* ini memberikan kemudahan dalam pelaksanaan proses pembelajaran agar lebih praktis bagi guru, dengan begitu media ini dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran.
2. Penggunaan media pembelajaran *e-comic* membantu siswa mengekspresikan diri melalui media tersebut. Inovasi media ini juga memberikan kebebasan belajar dimanapun dan kapanpun saat siswa ingin mempelajari kembali.
3. Penerapan media pembelajaran *e-comic* digital ini memerlukan persiapan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media baru sehingga para siswa akan lebih praktis dan maksimal apabila menggunakan media *e-comic digital*.

C. Keterbatasan

Produk yang dikembangkan ini memiliki keterbatasan diantaranya yaitu sebagai berikut:

1. Media *e-comic* “asal usul lamongan bertema bandeng lele” terbatas pada suatu materi teks narasi dan memahami tentang struktur teks narasi.
2. Media *e-comic digital* ini hanya digunakan atau disebarluaskan pada 1 sekolah dasar yaitu SD Muhammadiyah 1 Lamongan.

