

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan tahapan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Sebagian siswa menyukai belajar dengan media pembelajaran berbasis e-komik pada mata pelajaran TIK dan mereka beranggapan jika materi pelajaran disampaikan dengan menggunakan media tersebut, pembelajaran akan lebih menyenangkan, menarik dan mudah dipelajari.
2. Dalam Mengimplementasikan media pembelajaran e-komik pada mata pelajaran TIK, respon siswa sangat baik, hal ini sejalan dengan tujuan di kembangkannya media pembelajaran ini yang berfungsi untuk memudahkan siswa dalam mempelajari materi Photoshop dengan langkah-langkah yang mudah dipahami
3. Setelah dilakukan uji coba dilapangan, pengguna menilai sangat baik terhadap media pembelajaran berbasis e-komik ini dilihat dari aspek tombol navigasi, tampilan multimedia, kemudahan penggunaan multimedia dan interaktifitas multimedia.

Tanggapan siswa sebagai pengguna media pembelajaran berbasis e-komik ini sangat baik. Dengan tampilan yang menarik dan materi yang dikemas seperti komik, siswa merasa senang dan tertarik mempelajari materi Dasar-dasar

**Bevira Agunistari, 2012**

**Media Pembelajaran Berbasis E-Komik Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

photoshop. Dengan media ini siswa berpendapat bahwa dengan media ini mereka bersemangat mempelajari TIK sehingga multimedia pembelajaran ini bisa digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar.

## **5.2 Saran**

### **5.2.1 Bagi Guru**

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan media pembelajaran e-komik dapat menambah wawasan dan bahan masukan bagi guru, serta dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran untuk materi pengolahan grafis. Oleh karena itu, guru diharapkan mengembangkan penggunaan media e-komik ini pada saat pembelajaran mata pelajaran TIK, agar menarik minat siswa. Keterlibatan/keaktifan guru dan siswa dalam penggunaan media ini sangat diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

### **5.2.2 Bagi Peneliti Selanjutnya**

Peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang media ini diharapkan dapat menyempurnakan kekurangan yang ada pada penelitian sekarang, menjadi bahan pertimbangan untuk ditindak lanjuti dalam melakukan penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran e-komik. Hal ini perlu dilakukan guna menjawab wawasan dan pengetahuan (kompetensi profesional guru) tentang media pembelajaran e-komik pada mata pelajaran TIK sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa.