

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian yang sudah peneliti lakukan mengenai pengembangan media pembelajaran *E-Comic* pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut tidak sama, dengan menggunakan model ADDIE sehingga hasil yang diperoleh dapat disimpulkan sebagai berikut.

- a. Kondisi media pembelajaran yang digunakan kelas V di SDN Kalapadua dan SDN 6 Manonjaya adanya keterbatasan dan kurangnya penggunaan media pembelajaran pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut tidak sama.
- b. Perancangan dalam pembuatan media pembelajaran *E-Comic* dengan menggunakan web Pixton, Canva dan *Flip PDF Professional*. Dengan memperhatikan dari hasil analisis kebutuhan yang sudah didapatkan sebagai acuan dalam perencanaan media pembelajaran *E-Comic*, perangkat pembelajaran juga dirancang untuk membantu memfasilitasi proses pembelajaran agar lebih optimal sesuai dengan rancangan lalu divalidasi oleh para ahli, lalu diimplementasikan kepada peserta didik.
- c. Pengembangan media pembelajaran *E-Comic* dengan membuat produk berdasarkan pada rancangan yang telah dibuat, sehingga memperoleh media pembelajaran yang layak, kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, ahli pedagogik, dan ahli pengguna dengan memperoleh hasil validasi layak diimplikasikan dalam proses pembelajaran.
- d. Implementasi penggunaan media pembelajaran *E-Comic* dilaksanakan di SDN Kalapadua dan SDN 6 Manonjaya dengan melaksanakan proses pembelajaran membuat peserta didik antusias dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *E-Comic*, serta memperoleh hasil dari angket respon pendidik dan peserta didik bahwa media pembelajaran *E-Comic* sangat praktis dalam digunakan pada pembelajaran.
- e. Evaluasi berdasarkan pada hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli pedagogik, dan ahli pengguna menyatakan media pembelajaran *E-Comic*

layak dan valid digunakan dalam kegiatan pembelajaran, serta berdasarkan respon pendidik dan peserta didik menyatakan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

5.2 Implikasi

Dari hasil kesimpulan penelitian di atas, maka terdapat beberapa implikasi dari peneliti dalam pengembangan media *E-Comic* sebagai berikut.

- a. Penggunaan Media pembelajaran *E-Comic* pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut tidak sama dibuat sesuai dengan kebutuhan peserta didik, maka pada penelitian ini dapat memenuhi kebutuhan media pembelajaran di Sekolah Dasar.
- b. Media Pembelajaran *E-Comic* dalam perancangan didesain semenarik mungkin dengan memahami penggunaan alat-alat pendukung pembuatan media pembelajaran seperti pixton, canva, dan *flip pdf professional* memudahkan peneliti dalam pembuatan media *E-Comic* yang menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- c. Media pembelajaran *E-Comic* dalam tahapan pengembangan merupakan media pembelajaran berbasis digital teknologi yang praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah maupun mandiri.
- d. Media pembelajaran *E-Comic* merupakan media pembelajaran mampu digunakan dalam mengenalkan konsep penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut tidak sama.
- e. Media pembelajaran *e-comic* dapat memberikan kemudahan pendidik menjadi lebih terarah dalam menjelaskan konsep pecahan.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *E-Comic* pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan yang telah dilakukan oleh peneliti memperoleh hasil yang layak dan sangat praktis digunakan pembelajaran. Dengan demikian, peneliti memberikan rekomendasi dalam penelitian dan pengembangan media *E-Comic* sebagai berikut.

- a. Bagi pengguna yaitu pendidik harus terampil dan memahami penggunaan media pembelajaran digital agar dapat mampu memfasilitasi peserta didik

sehingga memberikan pengalaman baru kepada peserta didik salah satunya yang sudah dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan media pembelajaran *e-comic*.

- b. Bagi peserta didik dalam proses pembelajaran sebaiknya pendidik menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan peserta didik seperti media pembelajaran *E-Comic* supaya peserta didik mudah memahami materi, peserta didik juga perlu fokus dan memperhatikan pembelajaran oleh karena itu dengan menggunakan media pembelajaran dapat menarik perhatian dan motivasi peserta didik.
- c. Bagi peneliti selanjutnya dengan memperhatikan pembuatan media *e-comic* dalam bentuk aplikasi *offline* agar tidak terjadi kesalahan teknis dalam koneksi internet.
- d. Bagi sekolah atau lembaga dibutuhkan adanya koneksi internet yang baik agar memudahkan dalam penggunaan media pembelajaran digital.