

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

1. Perancangan media pembelajaran *e-comic* berbasis *flip book* pada kompetensi dasar menerapkan prinsip penggunaan BTM dirancang menggunakan *hardware* (*handphone* dan laptop) dan *software* (Comicker, PhotoScape, Microsoft Powerpoint, Ispring Suite 8, Web2apk). Pemilihan tokoh dan background menggunakan *software* comicker, pembuatan panel-panel dan balon baca menggunakan *software* PhotoScape, penggabungan gambar, hyperlink, halaman dan video menggunakan *software* Microsoft Powerpoint, dan pengkonversian file menjadi aplikasi agar dapat terinstal pada *handphone* menggunakan *software* Ispring Suite 8 dan Web2apk
2. Tingkat kelayakan media pembelajaran *e-comic* berbasis *flip book* secara keseluruhan pada aspek media dinyatakan “Layak”, kelayakan pada aspek materi dinyatakan “Sangat Layak” dan kelayakan pada aspek bahasa dinyatakan “Sangat Layak”. Media pembelajaran *e-comic* berbasis *flip book* layak digunakan pada kegiatan pembelajaran.
3. Media pembelajaran *e-comic* berbasis *flip book* mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *e-comic* berbasis *flip book* dari hasil nilai *pre-test* dan *post-test* mengalami peningkatan pada kriteria “Sedang”.

#### 5.2 Implikasi

Media pembelajaran *e-comic* berbasis *flip book* dapat membantu guru mata pelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran *e-comic* berbasis *flip book* juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada tingkat pemahaman kognitif yang ditunjukkan pada perhitungan N-gain. Pembuatan media pembelajaran *e-comic* berbasis *flip book* ini harus dikuasai oleh guru mata pelajaran, agar media pembelajaran *e-comic* berbasis *flip book* dapat diterapkan pada materi-materi lainnya.

Hal yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pembelajaran *e-comic* berbasis *flip book* ini yaitu adanya materi yang harus dibuka dengan menggunakan koneksi internet sehingga untuk membuka materi tersebut harus terhubung secara *online*. Adapun materi tersebut yaitu peraturan pemerintah yang mengatur mengenai BTM. Namun, secara keseluruhan penggunaan media pembelajaran *e-comic* berbasis *flip book* dapat dijalankan secara *offline*.

### 5.3 Rekomendasi

1. Bagi guru mata pelajaran

Guru hendaknya menggunakan media pembelajaran *e-comic* berbasis *flip book* ini mengingat media pembelajaran ini mampu meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa dan sebaiknya media ini dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran berikutnya.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian yang serupa tetapi menggunakan materi-materi lainnya dan menggunakan perbandingan yaitu antara kelas yang menggunakan pembelajaran menggunakan Buku Sekolah Elektronik (BSE) dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *e-comic* berbasis *flip book* untuk mendapatkan hasil yang lebih baik lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, Rizki Nur. (2015). *Pengembangan Komik Pengukuran Dasar Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa SMK Ma'arif Salam*. (Skripsi). Jurusan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, UNY.
- Aeni, W. A. dan Yusupa, A. (2018). Model Media Pembelajaran E-Komik Untuk SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan* Vol. 06/01 ISSN: 2338-9184. Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan, Semarang.
- Ambaryani dan Airlanda, G. S. (2017). Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi* Vol. 3 No.1. Universitas Kristen Satya Wacana.
- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Budi, C., Romadiasri, Y. dan Maslikah, S. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Melalui E-Comic Berbasis Scientific Approach Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Limit Fungsi. *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Unissula* Vol. 4 ISSN:2338-5988 UIN Walisongo Semarang.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Strategi Pembelajaran dan Pemilihannya. Direktorat tenaga Kependidikan*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Derwotubun, M.R. dan Krisno, A. (2012). *Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif dan Efektif*. (Makalah). Program Studi Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas Muhammadiyah Malang.
- Hake, Richard. (1999). *Analyzing Change/Gain Score*. Indiana: Indiana University.
- Hamalik, Oemar. (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditiya Bakti.
- Hanifah, N. A. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada KD Mengenal Kaitan Mutu Produk dengan Proses Pengolahan di Kelas XI TPHP SMK PPN Tanjungsari*. (Skripsi). UPI Bandung.
- Hayati, S., Budi, A.S. dan Handoko, E. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal)* VOL IV p-ISSN: 2339-0654. UNJ.

- Izza. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-Book (Flip Book Maker) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Negeri 39 Surabaya*. (Skripsi). Prodi PAI, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Kemp, J.E. dan Dayton, D.K. (1985). *Planning and Producing Instructional Media*. Cambridge: Harper & Row Publishers, New York.
- Khotimah, Khusnul. (2016). *Pengembangan Media E-comic untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Kelas VB SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang*. (Skripsi). Jurusan Pendidikan Guru SD. Fakultas Ilmu Pendidikan. UNS.
- Kurniawan, B., Marwan, I. dan Manan, A. (2017). Efektivitas Media Pembelajaran e-Comic pada Mata pelajaran Fiqh Kelas VII. *Jurnal Edudeena* Vol. 1 No. 1 Prodi PAI Tarbiyah, STAIN Kediri.
- Lilik, S., Djannah, W., dan Wagimin. (2013). Tingkat Penguasaan Self-Regulated Learning Skills Ditinjau dari Segi Prestasi Belajar Mandiri dalam Mahasiswa FKIP UNS. *Jurnal Conselium*, Vol.1 No.1.
- Linggi, A. D. (2016). *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Teks Observasi untuk Siswa Kelas VII SMP Pangudi Luhur 1 Yogyakarta*. (Skripsi). Jurusan pendidikan Bahasa dan Seni, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.
- M.S. Gumelar. (2011). *Comic Making*. Jakarta: PT Indeks.
- Maharsi. (2004). Pengaruh perkembangan teknologi informasi terhadap bidang akuntansi manajemen. *Jurnal Akuntansi dan Keuangan* vol. 2. No.2.
- Malhotra. (2007). *Marketing Research An Applied Orientation*. Internation Edition: Pearson.
- Muamanah. (2014). *Pengembangan Media Flip Book Menggunakan Kvisoft Flipbook Maker 3.6.1 Untuk Pembelajaran Biologi SMA Kelas XI IPA Pada Materi Sistem Pertahanan Tubuh*. (Skripsi). UNS Surakarta.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2005). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Rahardjo, Budi. (2002). *Rancangan ABC e-Book*. Makalah Departemen Fisika. ITB.

- Rasiman, N.D.R. (2014). Pengembangan Media E-Comic Berbasis Flip Book Maker Dengan Pendekatan Scientific Learning Pada Siswa Kelas VIII SMPN 15 Semarang. *Prosiding Mathematic and Science Forum*. Pendidikan Matematika, Universitas PGRI Semarang.
- Riduwan. (2009). *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Riyana, Cepi. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Kementrian agama RI.
- Sadiman, A. S., Raharjo, Agung, H. dan Rahardjito. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Sarinah, Mulyanti, D. dan Astra, I.M. (2016). Merancang Komik Cerita Tokoh Menggunakan Aplikasi Comicker sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Fisika Vol 2 No.1*. Prodi Pendidikan Fisika, Universitas Negeri Jakarta.
- Setiawati, Sulis. (2016). Penggunaan KBBI dalam Pembelajaran Kosakata Baku dan Tidak Baku pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia Vol.2*. STKIP PGRI Sumatera Barat.
- Shela. (2017). *Modul Ilmu Komputer Hardware dan Software*. Relawan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Bojonegoro, Jawa Timur.
- Sudjana, N. dan Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukayati. (2003). *Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Depdiknas.
- Suparmi. (2018). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah. *Journal of Natural Science and Integration e-ISSN: 2620-5092 Vol. 1, No. 1*.
- Sutrisno, Tri. (2018). *Pengembangan Komik IPA Fisika Sebagian Media Pembelajaran Peserta Didik Pokok Bahasan Gerak*. Undergraduate. UIN Raden Intan Lampung.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Utami, S. R. (2017). Pembelajaran Aspek Tata Bahasa dalam Buku Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Vol.1 No.2*. Universitas Negeri Jakarta.

- Waryanto, N. H. (2005). *Storyboard dalam Media Pembelajaran Interaktif*. (Makalah). Jurusan Pendidikan Matematika, FMIPA, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Waryanto, N. H. (2007). *Penggunaan Media Audio Visual dalam Menunjang Pembelajaran*. (Makalah). Jurusan Pendidikan Matematika, FMIPA, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wijaya, P. Y. (1999). Tipografi dalam Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Nirmana* Vol.1 No.1. Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra.
- Yuliana, Yopan. (2016). *Modul Seputar HTML5*. UIN Sunan Gunung Djati Bandung. [Online] diakses pada Oktober 2019 dari <http://www.researchgate.net/publication/301772321>.