

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

1. Perancangan media pembelajaran komik digital interaktif telah melewati beberapa tahap diantaranya analisis pengguna, analisis kebutuhan, pengujian *blackbox*, validasi oleh ahli media dan validasi oleh ahli materi. Pengembangan multimedia komik digital interaktif dibangun menggunakan *software construct*, dimana pada *software* ini banyak fitur yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital interaktif. Pembuatan multimedia mengacu pada *flowchart* dan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya.
2. Hasil peningkatan kognitif peserta didik setelah diberikan *treatment* berupa multimedia pembelajaran komik digital interaktif berada pada kategori sedang. Hal ini berdasarkan hasil uji gain yang memperoleh nilai sebesar 0,44. Uji gain didapatkan setelah menganalisis hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik pada kelas eksperimen.
3. Respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan multimedia komik digital interaktif memperoleh hasil yang positif. Hal ini berdasarkan hasil analisis terhadap instrumen respon siswa terhadap pembelajaran. Persentase yang diperoleh adalah sebesar 86,8%

5.2 Rekomendasi

1. Sebaiknya dilakukan perancangan dan pembangunan multimedia pembelajaran komik digital interaktif yang lebih baik, dengan melihat poin-poin kekurangan yang telah dipaparkan.
2. Pada saat penggunaan multimedia, ada siswa yang menggunakan handphone dengan layar cukup kecil. Sehingga untuk peneliti selanjutnya diharapkan menambahkan fungsi *zoom* pada multimedia yang dibuat.

3. Sebaiknya pada menu materi, untuk contoh dan penjelasan soal yang menggunakan rumus ditambahkan. Sehingga siswa lebih memahami penggunaan rumus tersebut untuk permasalahan yang berbeda.

4. Cerita dalam komik perlu dikembangkan lagi, seperti menambahkan konflik untuk menambah keseruan cerita dalam komik sehingga dapat lebih menarik perhatian siswa.