

BAB V

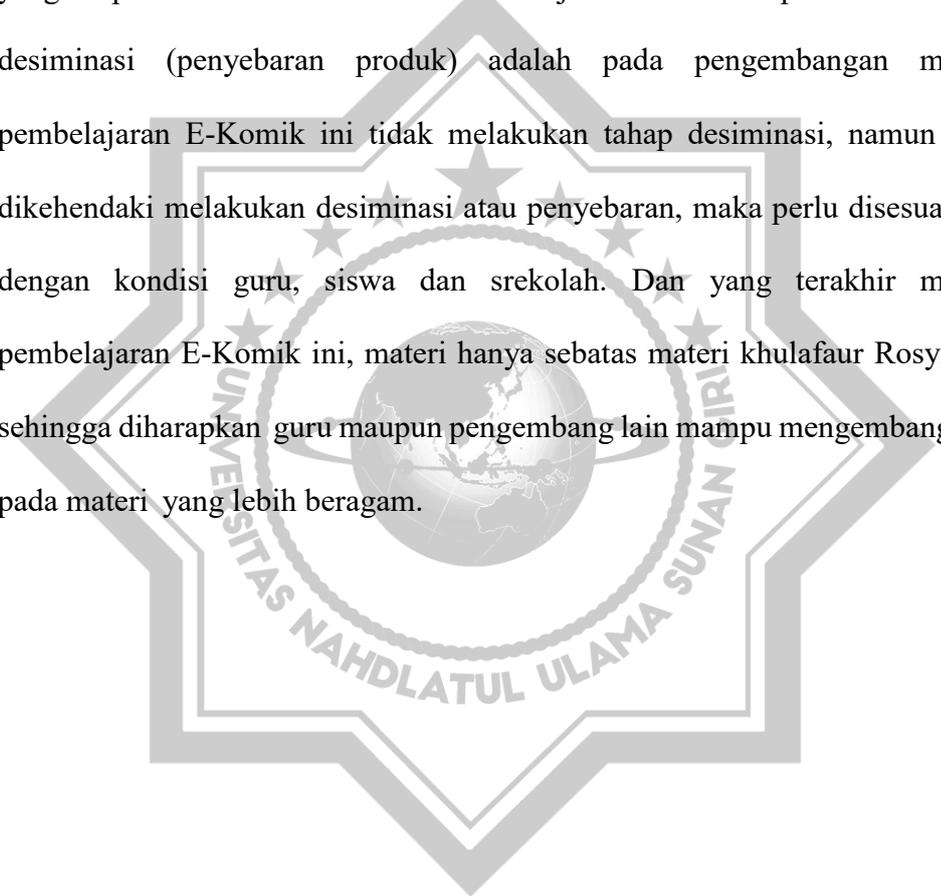
PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Proses pengembangan Media pembelajaran E-Komik yang dikembangkan oleh peneliti telah melewati lima tahap sesuai dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). dengan Mencari materi lalu membuat media untuk di uji cobakan di ahli media dan ahli materi lalu di uji cobakan di SMKN Sekar sehingga terbentuklah anget untuk di sebarakan di siswa SMKN Sekar.
2. Hasil Pengembangan media pembelajaran E-komik melewati proses validasi oleh tiga validator ahli. Hasil penilaian dari Bpk Sutrisno. selaku validator media memperoleh presentase kevalidan 80%, hasil penilaian dari Ibu Aya. selaku validator materi memperoleh presentase kevalidan 92,5% dan terakhir hasil penilaian dari Ibu guru PAI. selaku validator pembelajaran memperoleh presentase kelayakan 97,5%. dan Hasil uji coba lapangan yang meliputi pre-test dan post-test bagi siswa Kelas X SMK N Sekar Bojonegoro menunjukkan adanya kenaikan yang signifikan. Untuk pre-test rata rata yang didapatkan 66,83 dan post test sebesar 77,66. mendapatkan skor 84,4 %. Pengerjaan tes dan pengisian angket berjalan dengan lancar sebab siswa mengisi sesuai waku yang telah di berikan.

B. Saran.

Saran yakni media pengembangan E-Komik di sesuaikan dengan karakteristik guru dan siswa sehingga diharapkan dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajar E-Komik sendiri berbentuk link yang dapat didownload siswa untuk belajar mandiri. Adapun saran untuk desiminasi (penyebaran produk) adalah pada pengembangan media pembelajaran E-Komik ini tidak melakukan tahap desiminasi, namun jika dikehendaki melakukan desiminasi atau penyebaran, maka perlu disesuaikan dengan kondisi guru, siswa dan srekolah. Dan yang terakhir media pembelajaran E-Komik ini, materi hanya sebatas materi khulafaur Rosyidin, sehingga diharapkan guru maupun pengembang lain mampu mengembangkan pada materi yang lebih beragam.



UNUGIRI