

BAB V

PENUTUP

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Media pembelajaran E-Komik dikembangkan dengan menggunakan metodologi ADDIE, yang terdiri dari lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk dibuat menggunakan aplikasi *coreldraw* dan *photoshop* dengan materi pemusatan data sebanyak 16 silde.

Produk yang telah dikembangkan kemudian dievaluasi oleh ahli materi dan ahli media, serta direkomendasikan kepada para ahli. Media pembelajaran E-Komik yang dikembangkan dan telah diujicobakan kemudian dievaluasi untuk dikaji lebih lanjut tentang kelebihan dan kekurangannya.

Hasil validasi menunjukkan bahwa berdasarkan media, E-Komik mendapatkan skor 90,3% dalam kriteria sangat layak dan berdasarkan hasil uji coba. Kelebihan dari E-Komik adalah membuat siswa tidak malas membaca dan memahami soal dengan mudah dikarenakan tampilan menarik dan pemaparan materi dan dilengkapi dengan contoh soal dan latihan soal serta pembahasannya, Kekurangan di E-Komik adalah jika siswa yang tidak mempunyai *Handpohone* maka akan sulit untuk membaca isi E-Komik, sehingga siswa bisa belajar kelompok dengan siswa yang mempunyai *Handphone*.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Media pembelajaran berbasis E-Komik telah melalui uji kelayakan oleh ahli dan telah diujicoba kepada siswa. Pemanfaatan produk tersebut sebaiknya lebih dimaksimalkan untuk lembaga pendidikan formal, khususnya sekolah, sebagai sarana untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk pengembangan E-Komik selanjutnya disarankan untuk melengkapi contoh seperti di kehidupan sehari-hari pada materi lain dengan membuat E-Komik, diupayakan untuk memajukan pendidikan Indonesia yang terintegrasi dengan pemanfaatan teknologi.