

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Mengacu pada hasil penelitian dan pengembangan media e-komik berbasis *problem based learning* materi cahaya dan optik yang diterapkan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar kognitif siswa di kelas VIII-B MTsN 6 Kediri, dapat disimpulkan bahwa :

1. Pengembangan media e-komik berbasis *problem based learning* materi cahaya dan optik dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) yang mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap. Pada tahap *analysis*, dilakukan beberapa analisis yaitu: analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa serta analisis kurikulum dan materi. Selanjutnya pada tahap *design*, dilakukan rancangan pembuatan alur cerita, rancangan tokoh dan animasi dalam e-komik serta elemen visual didalamnya. Selain itu, peneliti juga membuat rancangan/instrumen soal *pre-test* dan *post-test*. Pada tahap *development*, peneliti mulai mengembangkan media sesuai desain/rancangan yang dibuat sebelumnya serta melakukan validasi produk melalui uji kelayakan oleh ahli media, ahli materi, validator angket minat dan soal *pre-test post-test*. Selain itu, peneliti juga melakukan uji coba skala kecil. Pada tahap *implementation*, dilakukan implementasi media e-komik kepada seluruh siswa kelas VIII B di MTsN 6 Kediri untuk mengetahui tingkat efektivitas dan kepraktisannya. Pada tahap *evaluation*, evaluasi dilakukan secara

berkelanjutan pada setiap tahap ADDIE untuk memastikan kualitas media tetap terjaga. Setiap tahap dievaluasi dan diperbaiki sesuai kebutuhan, mulai dari *analysis*, *design*, *development* hingga *implementation*, sehingga menghasilkan media e-komik yang layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

2. Tingkat kelayakan media pada penelitian pengembangan ini ditentukan berdasarkan hasil analisis validasi dari beberapa ahli. Hasil penilaian ahli media, ahli materi, validator angket minat dan soal *pre-test post-test* menunjukkan tingkat kevalidan masuk dalam kategori sangat valid sehingga sangat layak digunakan. Sementara itu, hasil analisis kepraktisan media oleh pengguna masuk dalam kategori praktis yang menunjukkan media praktis digunakan oleh pengguna.
3. Sejalan dengan tujuan pengembangan, hasil analisis data menunjukkan bahwa media e-komik berbasis *problem based learning* materi cahaya dan optik yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII B MTsN 6 Kediri. Diperoleh hasil perhitungan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,617 yang termasuk dalam kategori sedang sehingga memperkuat bahwa media e-komik mampu meningkatkan minat belajar siswa dengan baik. Oleh karena itu, media ini cukup efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung peningkatan minat belajar siswa.
4. Sejalan dengan tujuan pengembangan, hasil analisis data menunjukkan bahwa media e-komik berbasis *problem based learning* materi cahaya dan optik yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar

kognitif siswa kelas VIII B MTsN 6 Kediri. Diperoleh hasil perhitungan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,655 yang termasuk dalam kategori sedang sehingga memperkuat bahwa media e-komik mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dengan baik. Oleh karena itu, media ini cukup efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung peningkatan hasil belajar kognitif siswa.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Untuk Pemanfaatan Produk

Mengacu pada hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan kepada beberapa pihak, yaitu:

- a. Bagi guru, media e-komik dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran melalui penyampaian materi yang lebih variatif dan menarik perhatian
- b. Bagi siswa, e-komik dapat digunakan sebagai sumber belajar yang interaktif, sehingga dapat memacu ketertarikan belajar sekaligus membantu memahami konsep secara lebih mendalam, baik secara mandiri maupun kelompok
- c. Bagi peneliti, pengembangan media e-komik ini memberikan pengalaman dalam merancang media belajar digital yang mampu meningkatkan minat dan hasil belajar kognitif siswa melalui pendekatan *problem based learning*

- d. Bagi peneliti berikutnya, media e-komik ini dapat menjadi acuan untuk mengembangkan media belajar pada topik maupun jenjang yang berbeda

2. Saran diseminasi produk

Media e-komik diharapkan bisa diterapkan pada berbagai tempat, tidak hanya di MTsN 6 Kediri, tetapi juga di berbagai sekolah lain dengan kondisi yang sejenis. Dalam proses penyebarannya, penting untuk tetap memperhatikan setiap tahapan pengembangan yang telah dilalui. Selain itu, sebelum digunakan secara lebih luas, produk perlu melalui tahap evaluasi agar kesesuaiannya dengan kebutuhan pembelajaran dapat terjamin dan manfaatnya dapat dirasakan secara maksimal.

3. Saran pengembangan produk lanjutan

Media e-komik disarankan dapat diperluas pada topik IPA lainnya serta disesuaikan dengan berbagai tingkat kelas.