

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Penelitian pengembangan media pembelajaran *e-comic* berbasis pendekatan kontekstual telah selesai dilaksanakan. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai tahap-tahap pengembangan yang telah dilakukan, maka disimpulkan sebagai berikut :

6.1.1 Penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran *e-comic* berbasis pendekatan kontekstual dikembangkan berdasarkan prosedur pengembangan model ADDIE. Dalam penelitian ini memiliki lima tahapan, tahapan tersebut yaitu : (1) Tahap *Analysis*, (2) Tahap *Design*, (3) Tahap *Development*, (4) Tahap *Implementation*, (5) Tahap *Evaluation*.

6.1.2 Kevalidan media pembelajaran *e-comic* dari validator ahli media mendapatkan skor 72 presentase 90%, validator ahli bahasa mendapatkan skor 21 dengan presentase 84%, dan validator ahli materi mendapatkan skor 27 dengan presentase 90%. Kelayakan media pembelajaran *e-comic* berdasarkan angket respon siswa yang diberikan kepada kelompok kecil menghasilkan 58,9% dengan kategori “cukup efektif” dan kelompok besar dihasilkan adalah 82,9% dengan kategori “sangat efektif”.

6.1.3 keefektifan media pembelajaran *e-comic* berdasarkan jumlah nilai dari *pretest* dan *posttest*. berdasarkan nilai *pretest* mendapatkan 23,52% dan jumlah nilai *posttest* mendapatkan nilai 70,58%, sehingga mengalami peningkatan sebanyak 47,06% dengan kategori “cukup efektif”.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *e-comic* sangat valid dan sangat efektif, dan layak dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V MINU Jatirejoyoso Kepanjen pada pembelajaran tematik muatan IPA materi perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari.

6.2 Saran

Berkaitan dengan penelitian demi kemajuan dan keberhasilan proses pembelajaran, peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Kepada lembaga, diharapkan dijadikan referensi untuk pembelajaran IPA selanjutnya sehingga proses pembelajaran dapat lebih bermakna dan menarik peserta didik untuk minat belajar dan berdampak pada kemampuan kognitif peserta didik yang meningkat. Serta menambah wawasan guru dalam memilih media pembelajaran yang efektif untuk proses pembelajaran demi terwujudnya tujuan pembelajaran dan memanfaatkan perkembangan zaman melalui media digital.

2. Bagi pembaca, diharapkan dapat menambah wawasan dalam penelitian *Research and Development* dengan model ADDIE serta lebih bagus dan maksimal dalam pembuatan media pembelajaran *e-comic* ini serta dapat dijadikan referensi.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan membuat media pembelajaran dengan materi yang berbeda dan lebih menarik lagi.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR PUSTAKA

- Chusna, Nurul. 2015. Pengembangan E-Komik Sebagai Media Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Siswa Kelas VII SMPN 1 Porong. Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang
- Damayanti, Riana 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Pada Tema Praja Muda Karana Kelas III SD/MI. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Danim Sudarwan, *Media Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), h.
- Darmayasa, I. K., Jampel, N., Simamora, A. H., & Pendidikan, J. T. (2018). Pengembangan E-Modul Ipa Berorientasi Pendidikan Karakter Di Smp Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Jurusan Teknologi Pendidikan*, 6(1), 53–65.
- Davies, M. Brown, R. S. 2011. A Programmatic Approach to Teaming and Thematic Instruction. *Nort Carolina Middle School Association Journal*. Vol. 12, No. 1.
- Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Bandung: Fogarty, R. 1991. How to Integrate the Curricula. Palatine, Illinois. IRI/ Skylight Publishing, Inc
- Glenn, C. E. 2009. The Holistic Curriculum: Addressing the Fundamental Needs of the Whole Child in a Diverse and Global Society. *National Forum of Multicultural Issues Journal*. Vol. 6 No. 2, 1-10.
- Gumelar M.S. 2011. *Comic Making*. Jakarta: PT Indeks
- Hardini isriani, Dewi Puspitasari, Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep, dan Implementasi), (Yogyakarta: Familia (Group Relasi Inti Media), 2015), 10.

Johnson, Elaine B. 2008. Contextual Teaching and Learning, terj. Ibnu

Setiawan. Bandung: MLC.

Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional Indonesia, 2014), hal. 201.

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 Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S. Pd., M. Pd., Pembimbing II Farid Ahmadi, S. Kom., M. Kom., Ph. D.

M Nazir. "Metode Penilaian"; Ghelia Indonesia; Bogor; 2005, dalam membuat skla likert

Manajemen Kurikulum Sebagai Pengembangan Tujuan Pendidikan. Jurnal Kependidikan Islam, 7(1), 99–112.

<http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/idaroh/article/view/1112>

Mudlofir Ali, Evi Fatimatur, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2016), h. 122.

Mudlovir Ali, Evi Fatimatur, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016), h. 121.

Muhdhofur Ali, Evi Fatimatur Rusydiyah, Op. Cit, h. 122

Muslich, Masnur. 2007. Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual. Malang: Bumi Aksara.

N Sudjana, Rivai, Ahmad. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

Nurgiyantoro, *Op Cit*, h. 434-439.

Nurlatipah Nunik, dkk, Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains Yang Disertai Foto Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP N 2 Sumber Pada Pokok Bahasan Ekosistem, (Jawa Barat: Jurnal Scientiae Educatia Vol. 5 No. 2, 2015), h. 5

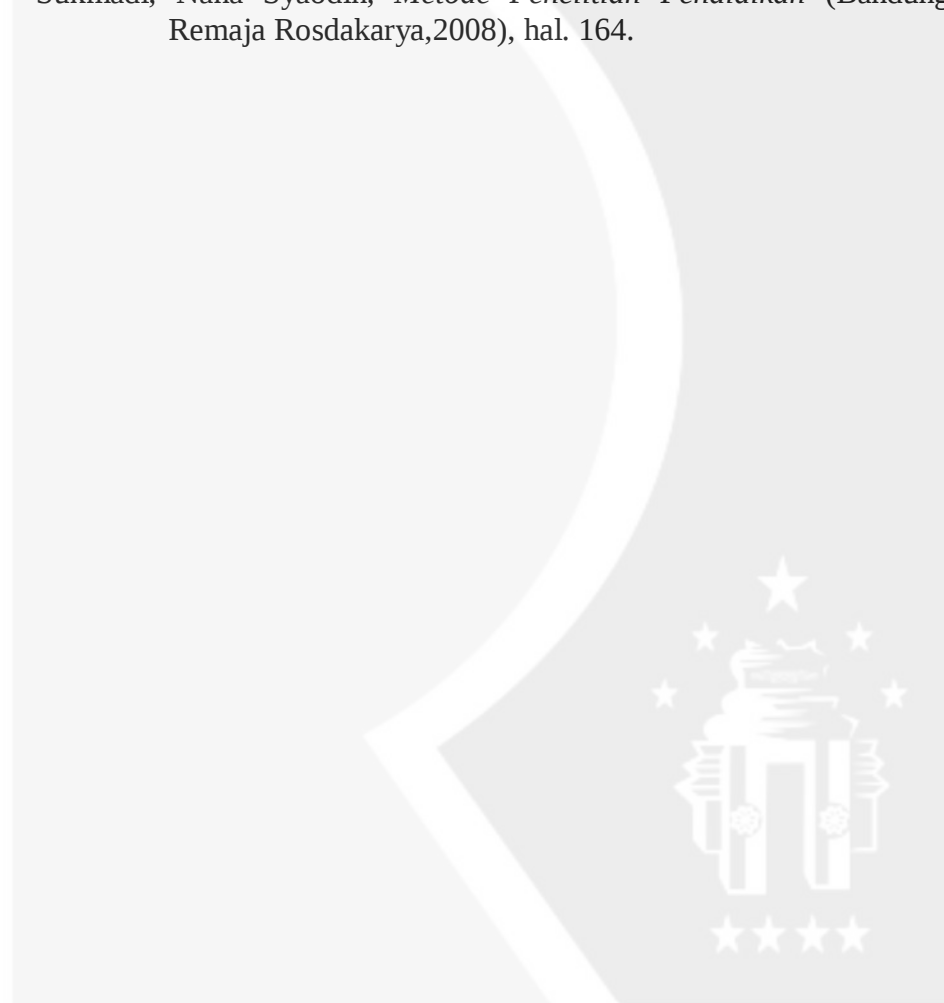
- P. M. W Angga., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). E-Komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 93. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28920>.
- Prastowo Andi, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik : Tinjauan Teoritis dan Praktik* (Jakarta: Kencana, 2014), hal131
- R, Iskandar,. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Komik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 237–246.
- Rasyid, A. N., Alifah, I. N., & Fajar, D. M. (2019). *Optimalisasi Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Ipa Terpadu*. 173–190.
- Retnosari Dian, Suid Ab, M. H. (2016). *Pendidikan Karakter Pada Proses Pembelajaran Ipa Oleh Guru Sdn Unggul Lampeuneurut Aceh Besar*. 2(July), 1–23.
- Rosdakarya, 2008), hal. 154.
- Santoso Ahmad, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2014) hal 2327
- Slekar, T. S., Lachance, A., Klein, B. S., & Klein, K. W. (2003). The environmental thematic methods block: A model for technology immersion. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 3(2), 128-145.
- Sudjana Nana, Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2013), h. 27.
- Sudjana Nana, Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2013), h. 27.
- Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung: ALFABET, cetakan ke 19, 2013), hal 297

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif,*

Dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2010), hal. 389.

Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani, 2012), hal. 53.

Sukmadi, Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), hal. 164.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT