

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *E-Kolim* bilingual menggunakan *Webtoon* sebagai bahan edukasi lingkungan di masyarakat, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. *E-Kolim* bilingual menggunakan *Webtoon* sebagai bahan edukasi lingkungan di masyarakat. *E-Kolim* di desain dengan menggunakan aplikasi *Autodesk Sketchbook Pro*. Selanjutnya dilakukan validasi oleh validator materi dan media. Setelah produk dinyatakan layak, kemudian dilakukan uji coba kepada 53 masyarakat Desa Simpang Sungai Duren dengan tingkatan strata SD, SMP, SMA, Perguruan Tinggi (Mahasiswa), IRT, dan Pekerja.
2. Kelayakan pengembangan media *E-Kolim* dilakukan oleh ahli materi setelah dilakukan revisi sebanyak tiga kali dan didapatkan persentase akhir 85,94% kategori “Sangat Baik”. Penilaian oleh ahli media dilakukan revisi sebanyak dua kali dan didapatkan persentase akhir 84,37% dengan kategori “Sangat Baik”.
3. Respon masyarakat terhadap praktikalitas media *E-Kolim* mendapatkan persentase 84,77% dengan kategori “Sangat Setuju”, sehingga *E-Kolim* yang dikembangkan layak dan diterima baik oleh masyarakat baik dengan menggunakan *Webtoon* (internet), *softfile* (ukuran 6,18 MB) maupun *hardcopy*.

5.2 Implikasi

1. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, media *E-Kolim* bilingual menggunakan *Webtoon* sebagai bahan edukasi lingkungan di masyarakat layak digunakan karena telah melalui tahap validasi dan uji coba produk.
2. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, media *E-Kolim* dapat dijadikan sebagai bahan bacaan tambahan di masyarakat dalam menambah pengetahuan terkait pengelolaan limbah.

5.3 Saran

Diharapkan pada penelitian selanjutnya agar dapat dilakukan uji tahap lanjut agar memperoleh hasil yang lebih baik, dan diharapkan adanya pengembangan lebih lanjut baik dalam cakupan materi, konten, maupun pengembangan yang disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat.