

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan *e*-komik berorientasi kemampuan kognitif dengan pendekatan kontekstual pada materi hidrolisis garam, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Media *e*-komik berorientasi kemampuan kognitif dengan pendekatan kontekstual pada materi hidrolisis garam ini dikembangkan secara sistematis dengan fokus pada pemahaman kebutuhan siswa dan guru, didesain dengan aplikasi *canva design*, kemudian dibuat dalam bentuk *flipbook* menggunakan *heyzine flipbook pdf*. Media *e*-komik ini berintegrasikan konsep-konsep kognitif serta memuat konteks yang relevan dengan kehidupan sehari-hari dengan memperhatikan saran dan perbaikan validasi dari ahli untuk menjamin kualitas dan kesesuaian. Pengembangan *e*-komik ini menggunakan model pengembangan Hannafin dan Peck.
2. Produk *e*-komik berorientasi kemampuan kognitif dengan pendekatan kontekstual pada materi hidrolisis garam yang dikembangkan berdasarkan hasil validasi ahli materi dan media memperoleh kategori “Sangat Layak” secara konseptual dan prosedural.
3. Penilaian guru terhadap *e*-komik berorientasi kemampuan kognitif dengan pendekatan kontekstual pada materi hidrolisis garam yang dikembangkan memperoleh hasil “Sangat Layak”. Sehingga dapat dinyatakan bahwa produk yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

4. Respon siswa terhadap *e*-komik berorientasi kemampuan kognitif dengan pendekatan kontekstual pada materi hidrolisis garam dinyatakan “Sangat Baik” berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil.

5.2 Saran

Adapun saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Peneliti menyarankan kepada peneliti di bidang pengembangan selanjutnya agar dapat mengembangkan *e*-komik berorientasi kemampuan kognitif dengan pendekatan kontekstual untuk materi-materi kimia yang lain.
2. Peneliti juga menyarankan kepada peneliti di bidang pengembangan selanjutnya yang hendak mengembangkan media pembelajaran *e*-komik untuk dapat mengembangkan *e*-komik dengan orientasi pada kemampuan yang lain seperti kemampuan berpikir kritis ataupun berpikir kreatif.
3. Untuk peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan melakukan uji coba kelompok besar yakni uji efektivitas agar diketahui seberapa efektif penggunaan media ini dalam pembelajaran.