

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan tujuan penelitian pengembangan media e-komik untuk materi interaksi sosial bagi siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP), hasil pengembangan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. E-komik ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan siswa dan guru dengan menekankan elemen interaktif dan visual yang menarik. Siswa kelas VII, yang berusia sekitar 12-13 tahun, memerlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman mereka. E-komik ini menyediakan narasi yang mudah dipahami dan elemen cerita yang relevan dengan pengalaman sehari-hari siswa. Media ini juga memungkinkan akses yang fleksibel melalui berbagai perangkat, baik di sekolah maupun di rumah.
2. Proses perancangan mencakup pembuatan *storyboard*, pembuatan naskah skenario, perancangan tata letak hingga pemilihan elemen grafis, dan integrasi fitur interaktif seperti kuis.
3. Pengembangan dilakukan menggunakan aplikasi Smart App Creator, diikuti dengan validasi oleh ahli dan penilaian oleh guru bidang studi IPS. Tahap ini memastikan bahwa desain dan fitur media mendukung pembelajaran yang efektif.
4. Hasil penilaian menunjukkan e-komik mendapat persentase tinggi untuk kelayakan: 85% dari ahli media, 92% dari ahli materi, dan 99% dari guru bidang studi. Evaluasi formatif memastikan bahwa media ini efektif secara teori dan praktik. E-komik ini sesuai dengan teori interaksi sosial dan kurikulum SMP, dengan prosedur pengembangan yang sistematis.
5. E-komik dinilai menarik oleh siswa berkat desain visual dan fitur interaktif yang ada. Media ini berhasil menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi serta partisipasi dalam proses pembelajaran.

E-komik ini memenuhi standar konseptual, prosedural, dan praktik yang diharapkan, menjadikannya alat yang efektif dan menarik dalam pembelajaran materi interaksi sosial. Pengalaman belajar siswa menjadi lebih menyenangkan dan bermakna, meningkatkan pemahaman dan motivasi mereka. Secara keseluruhan, e-komik ini berhasil mencapai tujuan penelitian dengan menciptakan media pembelajaran yang relevan, menarik, dan bermanfaat bagi siswa SMP dalam memahami materi interaksi sosial.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media e-komik untuk materi interaksi sosial bagi siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP), beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk pengembangan lebih lanjut adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan Interaktivitas: Untuk lebih meningkatkan keterlibatan siswa, disarankan untuk menambahkan fitur-fitur interaktif tambahan seperti simulasi atau permainan edukatif yang berkaitan dengan materi interaksi sosial. Fitur ini dapat membuat pembelajaran lebih dinamis dan menyenangkan, serta memberikan pengalaman praktis yang lebih mendalam.
2. Penyempurnaan Konten dan Visual: Selalu melakukan evaluasi dan pembaruan berkala terhadap konten dan desain visual e-komik. Mengintegrasikan umpan balik dari siswa dan guru dapat membantu dalam memperbaiki kualitas narasi, visual, dan elemen grafis. Hal ini akan memastikan bahwa e-komik tetap relevan dan menarik bagi audiens target.
3. Uji Coba dan Evaluasi Berkelanjutan: Melakukan uji coba rutin dan evaluasi formatif terhadap e-komik setelah implementasi untuk mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan. Proses evaluasi yang berkelanjutan akan membantu dalam mempertahankan kualitas dan efektivitas media dalam jangka panjang.

4. Pengembangan Konten Tambahan: Mengembangkan seri e-komik tambahan yang mencakup topik-topik lain dalam mata pelajaran IPS atau materi pendidikan lainnya. Ini dapat membantu dalam memberikan variasi dalam pembelajaran dan mendukung penguasaan berbagai konsep dengan cara yang konsisten dan menarik.

Dengan mengikuti saran-saran ini, pengembangan e-komik diharapkan dapat terus meningkatkan kualitas dan efektivitasnya sebagai alat pembelajaran, serta memberikan manfaat maksimal bagi siswa dan guru dalam proses pendidikan.

5.3 Implikasi

Pengembangan e-komik untuk materi interaksi sosial di SMP membawa dampak signifikan pada pembelajaran:

1. Meningkatkan Pembelajaran: E-komik yang interaktif dan visual membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik dan meningkatkan motivasi mereka.
2. Akses Fleksibel: Media ini memungkinkan siswa belajar kapan saja dan di mana saja, baik di sekolah maupun di rumah, dengan berbagai perangkat.
3. Dukungan Guru: E-komik menyediakan alat yang memudahkan guru dalam mengajar dan menilai pemahaman siswa melalui fitur evaluasi yang terintegrasi.
4. Keterlibatan Siswa: Desain yang menarik dan fitur interaktif meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.
5. Pembaruan Berkala: Penting untuk terus memperbarui e-komik agar tetap relevan dengan kurikulum dan standar pendidikan yang berkembang.

Secara keseluruhan, e-komik menawarkan pendekatan inovatif yang memperkaya pengalaman belajar dan mendukung efektivitas pengajaran.