

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Kesimpulan pada penelitian ini yaitu bahwa pengembangan media pembelajaran E-Komik Interaktif untuk pembelajaran Informatika di kelas X SMA sangat relevan dan diperlukan. Penelitian menunjukkan bahwa E-Komik Interaktif dinyatakan valid dilihat nilai rata-rata 90,00% dari validasi ahli media dan materi, serta memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi dengan persentase masing-masing aspek antara 72,84% hingga 81,03%. Penggunaan E-Komik Interaktif ini diharapkan mampu meningkatkan minat baca dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, sekaligus memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih mendalam dan terstruktur. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif ini juga sejalan dengan pendekatan kurikulum merdeka yang mendorong keterampilan berpikir kritis dan pembelajaran yang dinamis. Dengan demikian, E-Komik Interaktif berpotensi untuk memperbaiki kualitas pembelajaran Informatika, khususnya di SMA Negeri 5 Padang.

#### **B. Saran**

Dengan memperhatikan saran-saran berikut ini, diharapkan E-Komik Interaktif tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran di satu sekolah, tetapi juga memberikan dampak positif yang lebih luas dalam pendidikan Informatika di Indonesia.

1. Pengembangan Lebih Lanjut: Meskipun E-Komik Interaktif telah terbukti valid dan praktis, pengembangan lebih lanjut diperlukan untuk mencakup lebih banyak materi dalam kurikulum Informatika. Ini akan memastikan bahwa seluruh kurikulum dapat disajikan secara interaktif, meningkatkan keterlibatan siswa.
2. Pelatihan Guru: Guru perlu diberikan pelatihan mengenai penggunaan E-Komik Interaktif dan strategi pembelajaran berbasis teknologi agar mereka dapat mengintegrasikan media ini dengan efektif dalam proses pengajaran.
3. Evaluasi Berkelanjutan: Penelitian ini hanya mencakup satu materi, sehingga evaluasi berkelanjutan diperlukan untuk memastikan bahwa E-Komik Interaktif tetap efektif di berbagai topik dan konteks. Ini juga mencakup umpan balik dari siswa untuk terus memperbaiki media pembelajaran.
4. Penyebaran Penggunaan: Mengingat hasil yang positif, penggunaan E-Komik Interaktif sebaiknya dipertimbangkan untuk diimplementasikan di sekolah-sekolah lain, bukan hanya di SMA Negeri 5 Padang. Hal ini dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran Informatika di berbagai daerah.
5. Integrasi dengan Teknologi Lain: E-Komik Interaktif dapat dikombinasikan dengan teknologi pendidikan lainnya, seperti aplikasi mobile atau platform e-learning, untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dan memaksimalkan hasil pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, A., & Suryani, K. Pengembangan E-Komik Pembelajaran Pengolahan Sampah Berorientasi Stem Di Smp Negeri 12 Padang. *Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 3(2).
- Adiputra, N. P. (2020). *Dasar-Dasar Teknik Informatika*. Deepublish.
- Aulia, R., Patmantara, S., & Handayani, A. N. (2016). Perancangan Buku Digital Interaktif Berbasis Flipping Book TIK Kelas XI SMA. *Prosiding SENTIA*, 8(1), 346–351.
- Azizah, V. N., & Budijastuti, W. (2021). Media pembelajaran ilustratif e-book tipe flipbook pada materi sistem imun untuk melatih kemampuan membuat poster. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 2(2), 40–51.
- Dasi, N. L. K. D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Perubahan Wujud Benda Muatan Ipa Siswa Kelas V Sd Nomor 1 Darmasaba Tahun Ajaran 2021/2022* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Fadilah, A., Nurzakayah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1–17.
- Faujiah, N., Septiani, S. N., & Putri, T. (2022). Kelebihan dan kekurangan jenis-jenis media. *JUTKEL: Jurnal Telekomunikasi, Kendali Dan Listrik*, 3(2), 81–87.
- Fuadah, Y. T. (2022). Penggunaan media cerita bergambar dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Mubtadiin*, 8(01).

- Hanifah, U., Niar, S. &, Universitas, A., & Dahlan Yogyakarta, A. (2021). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. In *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* (Vol. 3, Issue 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Idrus, L. (2019). Evaluasi dalam proses pembelajaran. *Adaara: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(2), 920–935.
- Khairi, A. (2016). Pengembangan media komik berbasis karakter untuk siswa sekolah dasar. *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*, 11(1).
- Layaliya, F. N., Haryadi, H., & Setyaningsih, N. H. (2021). Media pembelajaran bahasa dan sastra (studi pustaka). *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 6(2), 81–84.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281.
- Manalu, J. B., Sitohang, P., & Henrika, N. H. (2022). Pengembangan perangkat pembelajaran kurikulum merdeka belajar. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 80–86.
- Mesra, R. (2023). Research & development dalam pendidikan.
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Rohani, R. (2020). Media pembelajaran.
- Vitriani, A., San Fauziya, D., & Aryana, S. (2022). Penggunaan Media Karikatur Berbasis Aplikasi Ibis Paint X Dalam Pembelajaran Menulis Cerpen Kelas Xi Sma. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(1), 87–100.

Wibowo, S. A., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik untuk Meningkatkan Karakter Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5100–5111. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1600>