

## BAB V PENUTUP

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan Media Komik Teks Eksposisi Berbasis Android pada Siswa Kelas VIII SMP Dr. Musta'in Romly Lamongan dilakukan dengan mengikuti prosedur pengembangan menurut Sugiyono (2017:409) yang terdiri dari 10 tahap, berdasarkan pada potensi masalah serta tujuan penelitian yaitu mendeskripsikan proses pengembangan media, mendeskripsikan keefektifan media, mendeskripsikan kepraktisan media, dan belum sampai pada tahap produksi massal, maka peneliti membatasi menjadi 9 tahap dengan mengurangi tahap terakhir yaitu produksi massal, tahap tersebut antara lain (1) potensi dan masalah, meliputi kegiatan analisis kebutuhan yang dilakukan di sekolah SMP Dr. Musta'in Romly Lamongan, (2) pengumpulan data, meliputi kegiatan diskusi dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Dr. Musta'in Romly Lamongan, untuk selanjutnya dilakukan perencanaan pemilihan media dan desain produk, (3) desain produk, meliputi pembuatan *flowcard*, mencari materi teks eksposisi dan mencari contoh teks eksposisi, meentukan tokoh dan karakter, membuat naskah cerita yang akan di jadikan komik, membuat sketsa komik, scanning atau difoto sketsa komik, mengolah hasil scanning atau foto sketsa dengan software *Corel Draw X5* yang selanjutnya dilakukan proses 3 tahapan yaitu membuat pola gambar, pewarnaan, dan memberian teks dialog, dan terakhir pengemasan media komik ke dalam bentuk aplikasi android dengan berbantu software *Adobe Flash CS6*, (4) validasi desain, meliputi validasi ahli materi dengan memperoleh nilai rata-rata 83% (sangat baik), validasi ahli media dengan memperoleh nilai rata-rata 75% (baik) dan validasi *user* dengan memperoleh nilai rata-rata 92% (sangat baik), (5) revisi desain, meliputi revisi atas dasar saran dari validator materi yaitu

menambahkan tombol menu utama pada setiap *slide* komik, penambahan indikator, mengganti contoh teks eksposisi pada komik, dan revisi atas dasar saran dari validator media yaitu mengganti posisi tangan saat menjawab pertanyaan, merubaha proporsi sketsa ilustrasi pada komik, mengganti kalimat salah dalam menyebut nama, dan meubah tampilan menu utama, (6) uji coba produk, meliputi pengujian pada kelompok kecil yang terdiri dari 5 siswa dengan mendapatkan hasil nilai rata-rata 82% kategori sangat baik serta hasil angket repons siswa mendapatkan hasil nilai rata-rata 75% kategori baik, (7) revisi produk, meliputi perbaikan media berdasarkan pada hasil pengamatan peneliti, namun dalam pelaksanaan uji coba produk tidak terdapat revisi sehingga dapat berlanjut ke uji coba pemakaian, (8) uji coba pemakaian, meliputi pengujian pada kelompok besar yang terdiri dari 28 siswa dengan mendapatkan hasil nilai rata-rata 81% kategori sangat baik serta hasil angket repons siswa mendapatkan hasil nilai rata-rata 83% kategori sangat baik, (9) revisi produk, meliputi perbaikan media berdasarkan pada hasil pengamatan peneliti, namun dalam pelaksanaan uji coba pemakaian tidak terdapat revisi namun terdapat kendala pada jaringan internet sehingga tidak dapat mengoptimalkan produk.

2. Media komik Teks Eksposisi Berbasis Android pada Siswa Kelas VIII SMP Dr. Musta'in Romly Lamongan tergolong ke dalam kategori efektif berdasarkan pada penilaian hasil tes siswa dalam uji coba kelompok kecil mendapatkan nilai rata-rata 82% kategori sangat baik dan dalam uji coba pemakaian kelompok besar medapatkan nilai rata-rata 81% kategori sangat baik.
3. Media komik Teks Eksposisi Berbasis Android pada Siswa Kelas VIII SMP Dr. Musta'in Romly Lamongan tergolong ke dalam kategori praktis berdasarkan pada hasil pengisian angket respons siswa dalam ujicoba kelompok kecil mendapatkan nilai rata-rata 75% kategori baik dan dalam uji coba pemakaian kelompok besar medapatkan nilai rata-rata 83% kategori sangat baik.

## B. Saran

1. Ketersediaan media pembelajaran yang berkualitas dapat membantu jalannya proses pembelajaran dan dapat pula meningkatkan hasil pembelajaran. Komik teks eksposisi berbasis android diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang menarik sehingga siswa mudah memahami materi teks eksposisi.
2. Perlu dilakukan pengembangan produk lebih lanjut seperti dengan menambahkan kompetensi dasar yang lain sehingga cakupan materi lebih luas dan media dapat digunakan dalam satu materi secara menyeluruh.



