

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis E-Comic tentang DHCP Server di SMK Negeri 6 Padang, dapat disimpulkan bahwa. Media pembelajaran interaktif berbasis e-comic dikembangkan menggunakan model *research and development* (R&D) dengan tahapan: analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan produk, uji validasi oleh ahli, revisi produk, serta uji coba produk kepada peserta didik.

Dalam penelitian ini memperoleh hasil, hasil validasi Ahli media 0.90 dalam kategori valid, jika dipersentasekan maka memperoleh skor 90%, untuk hasil validasi ahli materi memperoleh skor 0.91 dalam kategori valid, jika dipersentasekan maka memperoleh hasil 91%, sedangkan untuk hasil pratikalitas peserta didik di peroleh skor dengan persentase 88% dikategorikan sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, kesimpulan, dan keterbatasan penelitian yang telah dipaparkan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Saran untuk Guru

Guru mata pelajaran Administrasi Sistem Jaringan diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran e-comic yang telah dikembangkan sebagai alternatif media pembelajaran untuk materi DHCP Server. Media ini dapat digunakan sebagai pengantar sebelum pembelajaran praktik, media pendukung saat pembelajaran berlangsung, atau sebagai media untuk pembelajaran mandiri di luar jam pelajaran. Guru juga disarankan untuk mengeksplorasi penggunaan e-comic untuk materi-

materi teknis lainnya yang memerlukan visualisasi dan pendekatan naratif dalam penyampaiannya.

2. Saran untuk Sekolah

Sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan dan fasilitas bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran digital yang inovatif, seperti penyediaan akses aplikasi desain (Canva Pro), pelatihan pengembangan media pembelajaran, dan pengalokasian waktu khusus bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran. Sekolah juga disarankan untuk membangun repositori atau bank media pembelajaran digital yang dapat diakses oleh seluruh guru dan siswa, sehingga media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan secara optimal dan berkelanjutan.

3. Saran untuk Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk:

- a) Mengembangkan media e-comic untuk materi-materi jaringan komputer lainnya, seperti DNS Server, Web Server, FTP Server, atau Firewall, sehingga dapat melengkapi pembelajaran Administrasi Sistem Jaringan secara menyeluruh.
- b) Menambahkan fitur evaluasi atau kuis interaktif di dalam e-comic untuk mengukur pemahaman siswa secara langsung setelah mempelajari setiap bagian materi, sehingga dapat memberikan umpan balik yang lebih cepat kepada siswa.
- c) Mengembangkan versi e-comic yang dapat diunduh dalam format aplikasi mobile agar siswa dapat mengakses media pembelajaran tanpa memerlukan koneksi internet, sehingga aksesibilitas media lebih luas terutama bagi siswa yang memiliki keterbatasan akses internet.

- d) Mengintegrasikan animasi atau video tutorial singkat di dalam e-comic untuk bagian-bagian yang memerlukan demonstrasi langkah konfigurasi secara lebih detail, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa pada tahapan praktikum.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, W., & Yusupa, A. (2018). Model media pembelajaran e-komik untuk SMA. *Jurnal Kwangsan*, 6(2), 101-115. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v6i2.98>
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran* (Edisi Revisi). PT RajaGrafindo Persada.
- Azwar, S. (2018). *Reliabilitas dan validitas* (Edisi 4). Pustaka Pelajar.
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Gava Media.
- Indriasih, A., & Santoso, D. (2020). Pengembangan e-comic sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kecakapan hidup anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1593-1606. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.899>
- Jannah, M., & Reinita, R. (2023). Validitas penggunaan media komik digital dalam pembelajaran kurikulum merdeka berbasis model problem based learning di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1095-1104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4870>
- Khotimah, N., Ratnawuri, T., & Pritandhari, M. (2021). Pengembangan e-comic berbasis Android sebagai media pembelajaran kelas XI SMA Paramarta 1 Seputih Banyak Lampung Tengah. *EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 2(1), 49-58. <https://doi.org/10.24127/edunomia.v2i1.1630>
- Mikamahuly, A., Fadieny, N., & Safriana, S. (2023). Analisis pengembangan media komik pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 3(1), 45-53.
- Mulyati, T., Kusumadewi, R., & Ulia, N. (2023). Pembelajaran interaktif melalui media komik sebagai solusi pembelajaran di masa pandemi. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 10(1), 12-20.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat*, 3(1), 171-187.
- Puspasari, A. G. (2022). *Pengembangan media e-comic materi perbandingan trigonometri*

pada segitiga siku-siku kelas X SMA Negeri 1 Purworejo [Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta]. Repository UNY. <https://eprints.uny.ac.id/id/eprint/74953/>

Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2019). *Instructional technology and media for learning* (12th ed.). Pearson Education.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Suhardi. (2022). Validitas instrumen non tes dengan formula Aiken's V. *Jurnal Pengukuran Psikologi dan Pendidikan Indonesia*, 11(1), 1-8. <https://doi.org/10.15408/jp3i.v11i1.24854>

Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial bagi siswa kelas V sekolah dasar di Kota Bogor. *JPsD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 3(2), 171-185. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138>

Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model penelitian pengembangan*. Graha Ilmu.

Wati, M. (2022). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis pendekatan saintifik pada pembelajaran tematik siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3488-3500. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2695>