

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Simpulan

##### 1. Analisis Pembelajaran PPKn di SMPN 3 Magetan

Proses pembelajaran oleh guru PPKn di SMPN 3 Magetan belum menerapkan media pembelajaran digital selain menggunakan PPT pada LCD maupun menggunakan buku sebagai sumber referensi. Guru dalam proses mengajar juga menggunakan metode ceramah dan diskusi belum menggunakan model pembelajaran yang variatif. Guru juga belum mengembangkan media pembelajaran digital lainnya disamping PPT, selain itu kurangnya fasilitas seperti LCD, juga menjadi kendala dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Kondisi peserta didik pada saat proses pembelajaran PPKn masih kurang puas terhadap materi yang diberikan. Oleh karena itu, peneliti memberikan solusi kepada guru SMPN 3 Magetan untuk mengembangkan media pembelajaran digital yang menarik, salah satunya adalah *e-comic* ini dalam proses pembelajaran.

##### 2. Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis *e-comic* dalam Pembelajaran PPKn di SMPN 3 Magetan

Langkah awal dalam proses pengembangan ini adalah peneliti menyusun desain dengan membuat lembar angket untuk ahli pembelajaran, angket respon peserta didik, dan angket karakter gotong royong dan toleransi, menyusun GBIM, menyusun flowchart, menyusun modul ajar dan membuat lembar tes untuk peserta didik. Langkah kedua

peneliti mengembangkan produk *e-comic* dengan memperoleh hasil validasi dari ahli pembelajaran sebesar 75% dengan kategori layak, kemudian peneliti melakukan revisi berdasarkan saran dan masukkan dari ahli pembelajaran yaitu merubah prolog cerita awal pada *e-comic*.

### 3. Efektivitas Media Pembelajaran Digital Berbasis *E-comic* untuk Menumbuhkan Karakter Gotong Royong dan Toleransi serta Meningkatkan Hasil Belajar PPKn pada Siswa Kelas 7A SMPN 3 Magetan

Tahap awal implementasi media pembelajaran digital berbasis *e-comic* ini adalah peneliti memperoleh hasil kepraktisan dari hasil angket respon peserta didik sebesar 75,35% dengan kategori sangat praktis. Kemudian peneliti menghitung rata-rata persentase angket karakter gotong royong dan toleransi sebesar 84,59% dengan kategori menurut *N-Gain* termasuk efektif. Peneliti juga menghitung hasil efektivitas media pembelajaran *e-comic* untuk meningkatkan hasil tes peserta didik dengan menggunakan kategori *N-Gain* yaitu sebesar 0,69 dengan kategori sedang dan skor persentase sebesar 69% dengan kategori cukup efektif.

#### **B. Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran digital berbasis *e-comic* dalam pembelajaran PPKn untuk menumbuhkan karakter gotong royong dan toleransi ini memiliki keterbatasan produk yaitu perlunya kuota data *online* untuk memperoleh atau mendownload *e-comic*. keterbatasan lainnya adalah besarnya ukuran file yaitu 11 MB yang dapat mengurangi ruang penyimpanan ponsel peserta didik.

### **C. Implikasi Hasil Penelitian dan Pengembangan**

Diharapkan setelah dikembangkan media pembelajaran digital berbasis *e-comic* ini, dapat memperbaiki proses pembelajaran PPKn lebih menarik dan mengesankan untuk peserta didik. Harapan peneliti terhadap peserta didik adalah dengan setelah membaca cerita *e-comic*, peserta didik dapat meneladani nilai-nilai karakter karakter gotong royong dan toleransi yang ada di dalam cerita *e-comic* melalui kehidupan keluarga, sekolah dan masyarakat.

### **D. Saran**

Berdasarkan dari hasil penelitian pengembangan media pembelajaran digital berbasis *e-comic* dalam pembelajaran PPKn untuk menumbuhkan karakter gotong royong dan toleransi pada siswa SMPN 3 Magetan terdapat beberapa saran, yaitu guru sangat perlu melakukan pengembangan media pembelajaran yang berbasis digital di dalam pelaksanaan belajar mengajar PPKn karena media pembelajaran yang menarik dapat mendukung keberhasilan suatu proses pembelajaran khususnya dalam menumbuhkan karakter gotong royong dan toleransi serta meningkatkan hasil belajar PPKn.