

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Dari hasil penelitian pengembangan media pembelajaran komik ekonomi bisnis berbasis *canva pro* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pelaku ekonomi yang dilaksanakan telah memberikan hasil bahwa komik digital ekonomi bisnis berbasis *canva pro* layak untuk digunakan dan diterapkan serta dapat membantu proses kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil yang diperoleh secara rinci adalah sebagai berikut.

1. Kevalidan komik digital ekonomi bisnis berbasis *canva pro* materi pelaku ekonomi adalah valid. Pada penelitian yang telah dilaksanakan komik digital memperoleh presentase kevalidan sebesar 86%. Angket respon peserta didik memperoleh presentase kevalidan 86,67%. Lembar soal *pre- test* memperoleh presentase kevalidan sebesar 87% serta lembar soal *post- test* memperoleh presentase kevalidan sebesar 86%
2. Kepraktisan komik digital ekonomi bisnis berbasis *canva pro* materi pelaku ekonomi bisnis termasuk dalam kategori sangat praktis ditinjau dari hasil angket respon peserta didik di SMK PGRI Wonoasri yang menunjukkan 85,67% pada uji terbatas dan dan 86,30% pada uji lapangan.

3. Keefekifan komik digital ekonomi bisnis berbasis *canva pro* materi plaku ekonomi adalah efektif dalam kategori sangat efektif berdasarkan perhitungan N-Gain pada hasil pengerjaan lembar soal pre-test dan post-test oleh peserta didik SMK PGRI Wonoasri. Pada penelitian yang telah dilaksanakan presentase N-Gain pada uji coba terbatas sebesar 84,54%. sedangkan, pada uji lapangan diperoleh presentase sebesar 82,54%. Sehingga dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran komik digital dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas SMK PGRI Wonoasri.

B. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan komik digital ekonomi bisnis berbasis *canva pro* memiliki keterbatasan tidak dapat diakses saat offline atau tanpa jaringan internet. Komik digital harus melewati proses yang lama sebelum digunakan karena perlu melewati beberapa tahap diantaranya persiapan materi, desain dan proses pembuatan komik digital. Membutuhkan waktu cukup lama dalam proses pembelajarannya dikarenakan komik digital berbasis *canva pro* perlu dilakukan pencarian informasi dan diskusi.

C. Implikasi

Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *canva pro* memberikan implikasi sebagai berikut.

1. Komik digital ekonomi bisnis berbasis *canva pro* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).
2. Respon peserta didik terhadap penerapan komik digital berbasis *canva pro* sangat baik.

3. Media pembelajaran komik digital ekonomi bisnis berbasis *canva pro* dapat digunakan guru dalam pelaksanaan pembelajaran ekonomi bisnis peserta didik kalangan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

D. Saran

Berdasarkan implikasi dan kesimpulan penelitian yang dilaksanakan.

Peneliti memberikan saran sebagai berikut.

1. Saran secara Teoritis

Media pembelajaran komik digital ekonomi bisnis berbasis *canva pro* dapat menjadi referensi media pembelajaran yang cocok digunakan pada pembelajaran abad 21 guna meningkatkan hasil belajar peserta didik dan memberikan pengalaman baru dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Peserta didik

Media pembelajaran komik digital ekonomi bisnis berbasis *canva pro* dapat menjadi sumber belajar peserta didik dengan penyajian yang lebih menarik seperti pemanfaatan *website* dan aplikasi.

- b. Bagi guru

Media pembelajaran komik digital ekonomi bisnis berbasis *canva pro* dapat menjadi acuan atau pedoman dalam melaksanakan pembelajaran ekonomi bisnis materi pelaku ekonomi. Media komik digital dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik pada pembelajaran dan memberikan

pengalaman baru peserta didik kedepannya dapat meningkatkan kemampuan berpikir abstrak.

c. Bagi sekolah

Media pembelajaran komik digital ekonomi bisnis berbasis canva pro dapat menjadi referensi bahan ajar sebagai media pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajara disekolah Serta mendukung visi dan misi sekolah dala menceta generasi bangsa yang dapat bersaing di masa depan

d. Bagi Program Studi

Sebagai media pembelajaran baru yang dapat digunakan unuk perkuliahan yang dapat dipelajari dalam mata kuliah media pembelajaan.

e. Bagi peneliti

Sebagai acuan dalam mengembangkan media pembelajaran komik digital berbasis canva pro yang lebih baik lagi dengan memberikan melengkapi untuk jenjang kelas lain dan media pembelajaran dapat dikembangkan untuk materi yang berbeda.