BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Media e-komik dinyatakan sangat valid berdasarkan hasil validasi oleh para ahli. Validasi ahli materi memperoleh rata-rata 98,21%, validasi ahli media memperoleh rata-rata 89,06%, dan validasi ahli bahasa memperoleh rata-rata 87,5%. Seluruh hasil validasi berada pada kategori sangat valid menurut kriteria Akbar (2022), yang menunjukkan bahwa media e-komik yang dikembangkan telah memenuhi standar kevalidan dari segi isi materi, tampilan media, maupun ketepatan bahasa yang digunakan.
2. Media e-komik mendapat respons yang sangat positif dari siswa. Hasil angket respons 31 siswa kelas XI SMA Negeri 3 Banjarbaru pada tahap *develop* memperoleh rata-rata 91,03% dengan kategori sangat baik menurut kriteria Riduwan (2018), yang menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan, menarik, dan bermanfaat bagi siswa dalam mempelajari materi sistem reproduksi.
3. Media e-komik terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil uji Mann-Whitney menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Asymp. Sig. = 0,029 < 0,05). Hal ini diperkuat oleh hasil analisis N-Gain, di mana kelompok eksperimen memperoleh rata-rata N-Gain score sebesar 0,63 (kategori sedang) yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol sebesar 0,41 (kategori sedang), menunjukkan bahwa penggunaan media

4. e-komik memberikan peningkatan pemahaman yang lebih besar dibandingkan metode konvensional.

B. Saran

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang dapat menjadi celah pengembangan. Pertama, penelitian hanya dilaksanakan di satu sekolah dengan subjek terbatas (67 siswa), sehingga peneliti selanjutnya disarankan memperluas subjek ke beberapa sekolah agar hasil lebih representatif. Kedua, pengembangan hanya mencapai tiga tahap model 4-D tanpa melaksanakan tahap *disseminate*, sehingga peneliti selanjutnya disarankan melaksanakan tahap tersebut secara penuh agar produk dapat bermanfaat lebih luas. Ketiga, aspek daya tarik media (62,5%) dan kesantunan bahasa (75%) masih perlu ditingkatkan, sehingga peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan media dengan tampilan lebih variatif dan interaktif serta diksi yang lebih santun namun tetap ilmiah. Keempat, penelitian ini hanya mengukur pemahaman kognitif (C1–C3), sehingga dimensi afektif dan psikomotorik perlu diukur pada penelitian berikutnya agar dampak media dapat dievaluasi secara lebih menyeluruh.