

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Sugiyono (2013: 407) menyatakan bahwa *R&D* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk suatu produk dalam penelitian ini produk yang dihasilkan yakni media pembelajaran e - komik. Prosedur pengembangan pada penelitian *R&D* ini menggunakan model pengembangan *Four-D Model (4D)* yang terdiri dari empat tahap yaitu: (1) *Define* (pendefinisian); (2) *Design* (perancangan); *Develop* (pengembangan); dan (4) *Disseminate* (penyebaran).

Media pembelajaran e - komik yang dikembangkan sudah layak digunakan, hal ini ditunjukkan berdasarkan penilaian ahli materi dengan rata-rata skor 4,58 (sangat baik), penilaian ahli media memperoleh rata-rata skor 4,63 (sangat baik), penilaian dari guru memperoleh presentase 94,11% (layak), serta berdasarkan respon anak kelompok B melalui lembar penilaian anak didapatkan hasil pada uji coba lapangan awal dengan presentase 97,22% (layak), dan hasil uji coba lapangan pelaksanaan dengan presentase 92,3% (layak).

#### B. Saran

Saran berdasarkan kesimpulan dalam penelitian ini, dapat disarankan sebagai berikut:

1. Bagi guru, diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran e – komik ini sebagai media pembelajaran di kelas untuk meningkatkan minat baca pada anak
2. Bagi anak, diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran e – komik ini untuk belajar sekaligus bermain secara mandiri dengan pendampingan guru atau orangtua.

3. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran e – komik ini menjadi lebih baik sehingga bisa yang merasakan manfaat daripada media pembelajaran ini lebih luas

