

Bab V

PENUTUP

A. Simpulan

Menurut hasil penelitian serta ulasan terhadap media komik yang dikembangkan, diperoleh simpulan-simpulan dibawah ini.

1. Pengembangan media komik materi perbandingan untuk siswa kelas VII SMP menerapkan model pengembangan Dick & Carry, terdapat 5 langkah dalam proses pengembangan ADDIE, yaitu : (1) *Analysis* (analisis), pada langkah ini peneliti melaksanakan analisis kurikulum pada materi perbandingan serta analisis karakteristik siswa. Dari langkah awal, diperoleh media komik yang dikembangkan cocok menggunakan materi perbandingan, (2) *Design* (Desain), langkah kedua yang dilakukan peneliti adalah mengumpulkan gambar dan soal-soal terkait materi perbandingan, mencari buku referensi, menyusun sketsa gambar untuk media komik, dan menentukan spesifikasi media komik. (3) *Development* (Pengembangan) pada langkah ini, peneliti mulai mengembangkan media komik materi perbandingan menurut rancangan yang sudah disusun sebelumnya, (4) *Implementation* (Implementasi) yang dilakukan peneliti dalam langkah ini adalah uji coba media komik dalam proses belajar mengajar matematika di sekolah. Uji coba dilaksanakan di kelas VIII I SMP Negeri 1 Candi, (5) *Evaluation* (Evaluasi) adalah tahap akhir dari

pengembangan ADDIE, pada tahap ini dilakukan revisi akhir terhadap media komik yang dikembangkan apabila terdapat saran perbaikan dari siswa dan guru terhadap hasil pengamatan selama proses uji coba pembelajaran menggunakan media komik di kelas.

2. Dibawah ini adalah Hasil penilaian terhadap pengembangan media komik materi perbandingan untuk siswa kelas VII.

a. Dilihat dari aspek kevalidan, diperoleh hasil penilaian oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa terhadap media komik yang dikembangkan dengan skor rata-rata 4,28 dan tercatat dalam kelompok sangat valid. Berdasarkan hasil penilaian, maka media komik yang dikembangkan **sangat valid** yaitu telah memenuhi standar buku komik pendidikan.

b. Dilihat dari aspek keefektifan, diperoleh hasil dari tes belajar dengan skor rata-rata kelas adalah 84,5 serta ketuntasan tes hasil belajar adalah 95% dan tercatat dalam kelompok sangat baik. Berdasarkan hasil penilaian, maka media komik yang dikembangkan **sangat efektif** digunakan untuk pembelajaran matematika di sekolah.

c. Dilihat dari aspek kepraktisan, diperoleh hasil dari angket respon siswa dengan total rata-rata persentase 97,2% yang berarti media komik yang dikembangkan

sangat praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

B. Saran

Setelah dilakukan penelitian terhadap media komik materi perbandingan, terdapat beberapa saran yang ingin disampaikan peneliti dibawah ini:

1. Untuk Guru

Dari hasil pengembangan dan penelitian, media komik dapat memberikan faedah dalam pendidikan, sehingga dianjurkan kepada guru supaya bisa meningkatkan media komik ini dengan lingkup yang lebih luas, materi lain ataupun mata pelajaran lain, karena bisa menjadikan motivasi serta hasil belajar matematika siswa meningkat.

2. Untuk Siswa

Siswa diharapkan bisa berperan aktif serta semangat dalam pembelajaran matematika setelah mendapatkan pembelajaran dengan media komik.

3. Untuk Peneliti lain

Hendaknya peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media komik pada materi matematika yang lainnya, guna meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika. Apabila peneliti berikutnya ingin melakukan uji coba media komik di sekolah disarankan agar dilakukan dalam jangka waktu lama, supaya mendapatkan hasil yang lebih maksimal lagi.