

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan pengembangan media pembelajaran komik berbasis android pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) kelas VIII maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan dengan melakukan 10 tahapan pengembangan menurut Sugiyono (2012) yaitu:
 - a. Potensi dan Masalah, potensi yaitu materi SPLDV yang bisa dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari, sedangkan masalah yaitu kesalahan dalam menyelesaikan soal SPLDV.
 - b. Pengumpulan Data melalui wawancara guru dan siswa untuk mengetahui kebutuhan dari guru dan siswa serta literatur terkait media pembelajaran komik.
 - c. Desain Produk yaitu membuat rancangan media pembelajaran komik berbasis android.
 - d. Validasi Desain yaitu memvalidasikan media kepada pakar media sekaligus materi untuk mengetahui kesesuaian antara media dan materi dengan skor rata-rata 3,43 yang termasuk pada kategori sangat valid.
 - e. Revisi Desain yaitu memperbaiki media sesuai saran dari pakar dengan menambahkan tombol keluar di halaman menu, mengganti

kata-kata yang ambigu pada materi “Campuran” dan media tidak dipecah menjadi dua dikarenakan ukuran media akan lebih besar jika dipecah menjadi dua.

- f. Uji Coba Produk dengan cara mengujicobakan kepada praktisi untuk mengetahui kepraktisan media yang mudah digunakan oleh guru dan siswa dengan skor rata-rata 3,42 yang termasuk kategori sangat praktis.
 - g. Revisi Produk, pada bagian ini tidak ada perbaikan media.
 - h. Uji Coba Pemakaian dengan cara mengujicobakan kepada 35 siswa di SMP Negeri 1 Candi untuk mengetahui keefektifan media dalam membantu siswa memahami materi dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa. Skor rata-rata respons dari siswa setelah menggunakan media adalah 3,17 termasuk kategori setuju dan skor rata-rata hasil belajar setelah menggunakan media meningkat menjadi 74,7 dengan KKM 70.
 - i. Revisi Produk, pada bagian ini tidak ada perbaikan media.
 - j. Produksi, media bisa digunakan oleh cakupan yang lebih luas dengan cara download media di link <https://bit.ly/KODIMAplikasi>
2. Penelitian yang dilakukan menghasilkan produk yaitu aplikasi media pembelajaran komik berbasis android materi SPLDV untuk siswa kelas VIII. Hasil penilaian penelitian, kevalidan produk termasuk kategori sangat valid dengan skor rata-rata 3,43. Pada kepraktisan produk termasuk kategori sangat praktis dengan skor rata-rata 3,42. Pada

keefektifan produk termasuk kategori setuju dengan skor rata-rata respons siswa 3,17 dan skor rata-rata tes hasil belajar dari 35 siswa adalah 74,7 dengan KKM 70.

B. Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan pengembangan media pembelajaran komik berbasis android, terdapat beberapa kekurangan yang perlu dikembangkan lagi. Saran dari peneliti sebagai berikut:

1. Bagi Guru

- a. Guru bisa membuat media belajar sendiri dengan konsep yang menarik dan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari supaya siswa bisa menerima manfaat dari mempelajari materi yang disampaikan.
- b. Guru bisa membuat media belajar berbasis android yang menarik dan kreatif supaya siswa juga lebih semangat dalam belajar.

2. Bagi Siswa

- a. Siswa diharapkan tetap aktif dalam pembelajaran ketika menggunakan media pembelajaran atau tidak.
- b. Siswa diharapkan tidak menyalahgunakan media pembelajaran.

3. Bagi Peneliti

- a. Peneliti selanjutnya bisa mengembangkan media pembelajaran komik berbasis android yang tidak hanya memuat 1 materi saja.
- b. Peneliti selanjutnya bisa mengembangkan media pembelajaran komik berbasis android dengan menambahkan audio pada komiknya.

- c. Peneliti selanjutnya bisa mengembangkan media pembelajaran komik berbasis android dengan menambahkan media interaksi antar guru, siswa dan peneliti.
- d. Peneliti selanjutnya bisa mengembangkan media pembelajaran komik berbasis android dengan cerita dan karakter yang digunakan berasal dari Indonesia supaya terlihat Etnomatematikanya.

