

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Hasil yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini adalah berupa buku komik matematika berbasis budaya Jambi menggunakan *problem based learning* untuk mengembangkan kemampuan literasi matematis siswa SMP. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam proses pengembangan buku komik matematika berbasis budaya Jambi menggunakan *problem based learning* untuk mengembangkan kemampuan literasi matematis siswa SMP ini tahapan yang digunakan adalah tahapan model pengembangan ADDIE. Penyusunan buku komik matematika ini dipadukan dengan konteks budaya Jambi dengan memberikan unsur-unsur budaya Jambi dalam penyajian buku komik matematika ini. Selain itu, penyusunan buku komik matematika ini disesuaikan dengan langkah-langkah *problem based learning*, dimana pada buku komik matematika tersebut meliputi bagian mengorientasi masalah, mengorganisasi belajar, bimbingan penyelidikan, mengembangkan dan menyajikan hasil, serta bagian refleksi dan evaluasi. Kemudian buku komik matematika menyajikan contoh soal yang proses penyelesaiannya memuat indikator literasi matematis.
2. Kualitas dari buku komik matematika berbasis budaya Jambi menggunakan *problem based learning* untuk mengembangkan kemampuan literasi matematis siswa SMP dinilai berdasarkan tiga kriteria kelayakan yang terdiri dari valid, praktis, dan efektif. Kriteria kevalidan buku komik matematika

dilihat berdasarkan hasil angket validasi oleh tim ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli desain diperoleh persentase kevalidan untuk aspek materi sebesar 91,20% dengan kategori sangat valid, dan persentase kevalidan untuk aspek desain sebesar 85,30%. Adapun kriteria kepraktisan buku komik matematika dilihat berdasarkan hasil angket praktikalitas buku komik matematika oleh guru pada uji coba perorangan dan angket praktikalitas buku komik matematika oleh siswa pada uji coba kelompok kecil. Diperoleh persentase tingkat kepraktisan oleh guru sebesar 98% dengan kategori sangat praktis dan tingkat kepraktisan oleh siswa sebesar 94,67% dengan kategori sangat praktis. Kemudian untuk kriteria keefektifan buku komik matematika dilihat berdasarkan hasil angket efektifitas buku komik oleh siswa dan hasil tes kemampuan literasi matematis siswa. Tingkat keefektifan berdasarkan hasil angket efektifitas oleh siswa diperoleh persentase sebesar 94,88% dengan kategori sangat efektif. Tingkat keefektifan juga dilihat berdasarkan hasil tes kemampuan literasi matematis siswa, perolehan rata-rata skor *pretest* siswa sebelum belajar dengan menggunakan buku komik matematika adalah 23,6 dengan kategori rendah, sedangkan perolehan rata-rata skor *posttes* siswa setelah menggunakan buku komik matematika adalah 79,72 dengan kategori sedang, adapun perolehan hasil rata-rata *N-Gain* sebesar 0,74 yang menunjukkan peningkatan dengan kategori tinggi serta persentase keefektifan *N-Gain* sebesar 74% yang berada dalam kategori cukup efektif, berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa buku komik matematika berbasis budaya Jambi menggunakan *problem based learning* dapat mengembangkan kemampuan literasi matematis siswa.

5.2 Implikasi

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah buku komik matematika berbasis budaya Jambi menggunakan *problem based learning* untuk mengembangkan kemampuan literasi matematis siswa SMP dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan dapat digunakan sebagai bahan belajar mandiri oleh siswa karena mudah digunakan dalam membantu memahami materi sistem persamaan linear dua variabel menjadi lebih mudah serta dapat mendukung kemampuan literasi matematis siswa.

5.3 Saran

1. Buku komik matematika berbasis budaya Jambi menggunakan *problem based learning* untuk mengembangkan kemampuan literasi matematis siswa SMP dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan juga dapat dijadikan sebagai alternatif bahan belajar mandiri oleh siswa.
2. Peneliti menyarankan kepada peneliti pada penelitian pengembangan selanjutnya untuk dapat mengembangkan media pembelajaran berupa buku komik matematika dengan lebih kreatif dan inovatif yang dapat mengembangkan kemampuan literasi matematis siswa.