

## **BAB 5**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tentang Pengembangan Media Pembelajaran *Math Comic* Dengan Menggunakan Pendekatan *CTL* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas VIII SMP Negeri 9 Sarolangun pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV), diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil pengembangan *Math Comic* dengan Menggunakan Pendekatan *CTL* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas VIII SMP Negeri 09 Sarolangun menggunakan langkah-langkah pada model pengembangan ADDIE. Proses pembuatan *Math Comic* ini menggunakan pendekatan CTL dimana keseluruhan isi *Math Comic* ini memuat komponen dari pendekatan CTL yang terdiri dari konstruktivisme (*constructivism*), bertanya (*questioning*), inkuiri (*inquiry*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modeling*), dan penilaian autentik (*authentic assesment*). Adapun proses pembuatan *Math Comic* ini menggunakan aplikasi Canva dengan berupa buku komik.
2. Untuk kualitas dari *Math Comic* dengan Menggunakan Pendekatan *CTL* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas VIII SMP Negeri 09 Sarolangun dilihat dari tiga kriteria meliputi valid, praktis, dan efektif. Kriteria kevalidan *Math Comic* dilihat dari angket validasi materi dan validasi media. Tingkat kevalidan dari segi materi berada pada kriteria valid untuk digunakan. Kriteria kepraktisan *Math Comic* dilihat dari angket kepraktisan untuk guru dan siswa. Tingkat

kepraktisan dari guru berada pada kategori praktis digunakan dan tingkat kepraktisan dari siswa diperoleh berada pada kategori praktis digunakan dalam pembelajaran. Serta kriteria keefektifan dilihat dari angket respon siswa dan kemampuan berpikir kreatif matematis. Tingkat keefektifan dari angket respon siswa berada pada kategori efektif. Dan tingkat keefektifan berdasarkan tes kemampuan berpikir kreatif matematis diperoleh nilai skor rata-rata 71,35 dengan besar nilai gain sebesar 0,55 yang mengidentifikasi bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa meningkat dibanding sebelum menggunakan *Math Comic* dengan menggunakan pendekatan *CTL*.

## **5.2 Implikasi**

1. Hasil dari penelitian pengembangan *Math Comic* dengan Menggunakan Pendekatan *CTL* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas VIII SMP Negeri 09 Sarolangun dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam proses kegiatan belajar mengajar dan menjadi media pembelajaran menarik dengan pembelajaran yang berbentuk komik yang berisikan gambar yang dimana menyampaikan isi pembelajaran melalui teks, yang diharapkan dapat memberikan suatu inovasi baru dalam belajar dan dapat membantu siswa untuk lebih tertarik lagi dalam mempelajari matematika.

## **5.3 Saran**

1. Pengembangan pengembangan *Math Comic* dengan Menggunakan Pendekatan *CTL* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas VIII SMP Negeri 09 Sarolangun dapat

dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran yang inovatif dan kreatif dengan memanfaatkan bentuk atau cara baru dalam pembelajaran.

2. Peneliti menyarankan untuk kedepannya lebih ditingkankan kembali penelitian mengenai perancangan dan pengembangan media pembelajaran seperti *Math Comic* atau lainnya agar dapat menciptakan pembelajaran matematika yang lebih menarik dan kreatif untuk siswa.