

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang Pengembangan Media Pembelajaran *Comic Math* Berbantuan *Whiteboard Animation* dengan Menggunakan Pendekatan *Realistic Mathematics Education* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa kelas VII SMPN 9 Sarolangun, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil pengembangan media pembelajaran *comic math* berbantuan *whiteboard animation* dengan menggunakan pendekatan *Realistic Mathematics Education* untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa kelas VII SMP Negeri 9 Sarolangun menggunakan langkah-langkah model pengembangan ADDIE. Aplikasi yang digunakan dalam merancang media pembelajaran berupa aplikasi *Benime*. Proses pembuatan *Comic Math* ini memuat pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) dimana dalam pendekatan ini berisi lima karakteristik yaitu menggunakan masalah kontekstual (*use of context*), menggunakan model (*use of models*), menggunakan kontribusi siswa (*students contribution*), interaktivitas (*interactivity*), dan terkait dengan topik lainnya (*intertwining*).
- 2 Untuk kualitas dari media pembelajaran *comic math* berbantuan *whiteboard animation* dengan menggunakan pendekatan *Realistic Mathematics Education* untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa kelas VII SMPN 9 Sarolangun dilihat berdasarkan tiga kriteria yaitu kriteria valid,

praktis, dan efektif. Kriteria kevalidan media pembelajaran *comic math* dilihat dari angket validasi materi dan validasi media dimana tingkat kevalidan materi berada pada kriteria valid untuk digunakan dan tingkat kevalidan media berada pada kriteria valid untuk digunakan. Kriteria kepraktisan media pembelajaran *comic math* dilihat dari angket kepraktisan untuk guru dan untuk siswa dimana tingkat kepraktisan dari guru berada pada kriteria praktis digunakan dan tingkat kepraktisan dari siswa berada pada kriteria praktis digunakan dalam pembelajaran. Kriteria keefektifan media pembelajaran *comic math* dilihat dari angket respon siswa dan tes kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Tingkat keefektifan dari angket respon siswa berada pada kategori efektif dan tingkat keefektifan berdasarkan tes kemampuan pemahaman konsep matematis siswa diperoleh nilai skor rata-rata 79,03 dan dengan nilai skor *N-Gain* sebesar 0,76. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematis siswa meningkat jika dibandingkan dengan sebelum menggunakan media pembelajaran *Comic Math*.

5.2 Implikasi

Hasil dari penelitian Pengembangan Media Pembelajaran *Comic Math* Berbantuan *Whiteboard Animation* dengan Menggunakan Pendekatan *Realistic Mathematics Education* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa kelas VII SMPN 9 Sarolangun pada materi bentuk aljabar dapat dijadikan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat membantu guru dalam proses

pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan bagi siswa sehingga akan tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan membantu siswa untuk tertarik mempelajari materi bentuk aljabar dan memahami materi tersebut.

5.3 Saran

1. Pengembangan media pembelajaran *Comic Math* berbantuan *Whiteboard Animation* dengan menggunakan pendekatan *Realistic Mathematics Education* untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa pada materi bentuk aljabar dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai salah satu media pembelajaran yang kreatif dan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran matematika materi bentuk aljabar.
2. Peneliti menyarankan untuk penelitian kedepannya lebih ditingkatkan lagi mengenai perancangan dan pengembangan media pembelajaran *comic math* ini dengan menggunakan pendekatan pembelajaran dan memanfaatkan teknologi seperti menggunakan aplikasi pendukung *Benime* dan aplikasi pendukung lainnya agar dapat membuat pembelajaran matematika yang menyenangkan dan kreatif untuk dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap materi yang sedang dipelajari.