

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Simpulan

Pada penelitian pengembangan ini memperoleh hasil berupa produk yakni media pembelajaran komik matematika berilustrasi budaya Jambi menggunakan *problem based learning* untuk meningkatkan minat belajar siswa. Setelah dilakukannya penelitian ini dan mendapatkan hasil penelitiannya dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada penelitian pengembangan media pembelajaran komik matematika berilustrasi budaya Jambi menggunakan *problem based learning* untuk meningkatkan minat belajar siswa ini dalam proses PENERAPAN pengembangannya menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tahapannya yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Proses pembuatan media pembelajaran komik matematika ini menggunakan aplikasi *ibis paint x* dalam mendesain ilustrasi gambarnya dan aplikasi *canva* untuk membuat desain dari riwayat penulis, kata pengantar, daftar isi, pendahuluan, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, unsur-unsur budaya Jambi, rangkuman, refleksi serta latihan soalnya. Isi dari media pembelajaran komik matematika ini memadukan ilustrasi budaya Jambi yang alur ceritanya juga disesuaikan dengan tahapan *problem based learning* di setiap *chapter*nya dengan tahapannya yakni mengorientasikan terhadap masalah, mengorganisasi untuk belajar, membimbing penyelidikan, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi. Di setiap *chapter* memiliki tema dan alur cerita

yang berbeda dan disesuaikan dengan materi yang disajikan. Dalam media pembelajaran komik matematika ini juga menyajikan contoh permasalahan dengan mengilustrasikan objek budaya Jambi, tidak hanya itu saja media pembelajaran komik matematika ini juga dilengkapi dengan rangkuman serta latihan soal untuk dapat lebih melatih pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

2. Kualitas pengembangan dari media pembelajaran komik matematika berilustrasi budaya Jambi menggunakan *problem based learning* untuk meningkatkan minat belajar siswa dapat dilihat dan dinilai berdasarkan kriteria kelayakan yang terdiri dari valid, praktis, serta efektif. Kriteria dari kevalidan media pembelajaran komik matematika berilustrasi budaya Jambi menggunakan *problem based learning* ini ditentukan berdasarkan hasil angket validasi materi dan desain yang dilakukan oleh tim ahli materi dan desain dengan persentase hasil yang diperoleh pada materi adalah 76% dengan kategori “valid”, sedangkan persentase hasil yang diperoleh dari segi desain adalah 82,3% dan masuk dalam kategori “sangat valid”. Untuk kriteria kepraktisan media pembelajaran komik matematika berilustrasi budaya Jambi menggunakan *problem based learning* diperoleh berdasarkan uji coba perorangan dengan dilihatnya hasil pada angket praktikalitas guru serta diperoleh juga dari uji coba kelompok kecil dengan dilihat hasilnya pada angket praktikalitas siswa. Pada angket praktikalitas guru diperoleh persentase hasilnya adalah 94% dan tergolong dalam kategori “sangat praktis”, sedangkan persentase hasil pada angket praktikalitas siswa diperoleh 89,8% dengan kategori “sangat praktis”. Adapun keefektifan dari media pembelajaran komik

matematika berilustrasi budaya Jambi menggunakan *problem based learning* ini dapat dilihat dari hasil angket minat belajar siswa *pretest* dan hasil angket minat belajar siswa *posttest*, pada hasil angket minat belajar *pretest* diperoleh persentase sebesar 54,26% dan masih tergolong dalam kategori “rendah” sedangkan pada hasil angket minat belajar *posttest* diperoleh persentasenya sebesar 80,83% dan tergolong dalam kategori “tinggi”, selain itu diperoleh berdasarkan nilai *N-Gain*nya dari 30 orang siswa diperoleh bahwa 3 orang siswa mengalami peningkatan minat belajar termasuk dalam kategori “tinggi”, 26 orang siswa mengalami peningkatan minat belajar yang termasuk dalam kategori “sedang” dan 1 orang siswa yang mengalami peningkatan yang termasuk dalam kategori “rendah”, maka dari itu berdasarkan skor persentase nilai *N-Gain* ini diperoleh hasil 56,85% dan termasuk dalam kategori “cukup efektif”. Lalu keefektifan ini juga dilihat berdasarkan tes hasil belajar siswa, dimana hasil dari tes ini diketahui bahwa terdapat 25 orang siswa yang tuntas dan 5 orang siswa yang tidak tuntas dengan persentase ketuntasan yang diperoleh dari tes hasil belajar ini adalah 83,3% dan tergolong dalam kategori “sangat efektif”. Selain itu kriteria keefektifan media pembelajaran matematika ini juga diperoleh dari hasil lembar observasi aktivitas siswa yang dinilai di setiap pertemuan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran komik matematika berilustrasi budaya Jambi menggunakan *problem based learning*, persentase hasil yang diperoleh dari semua total lembar observasi aktivitas siswa ini adalah 90,8% dan termasuk dalam kategori “sangat efektif”. Berdasarkan penjelasan diatas dapat dikatakan bahwa media pembelajaran komik matematika berilustrasi budaya Jambi menggunakan *problem based*

learning ini efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

5.2 Implikasi

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran komik matematika berilustrasi budaya Jambi menggunakan *problem based learning* ini efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam membantu guru untuk menyampaikan dan memberikan materi pembelajaran dan siswa juga dapat menggunakannya untuk bahan belajar mandiri dikarenakan media pembelajaran komik matematika ini mudah digunakan dan dapat membantu mereka lebih mudah dalam memahami materi kesebangunan dan kekongruenan serta dapat menjadi sarana dalam meningkatkan minat belajar siswa.

5.3 Saran

1. Media pembelajaran komik matematika berilustrasi budaya Jambi menggunakan *problem based learning* untuk meningkatkan minat belajar siswa ini dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran bagi guru matematika dalam memberikan dan menyampaikan materi pembelajaran, selain itu Media pembelajaran komik matematika berilustrasi budaya Jambi menggunakan *problem based learning* ini dapat dimanfaatkan oleh siswa sebagai media pembelajaran atau bahan belajar mandiri dikarenakan media pembelajaran komik matematika ini memberikan suatu suasana pembelajaran yang baru, lebih interaktif dan inovatif, serta lebih menarik.
2. Peneliti menyarankan agar penelitian pengembangan yang selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran komik matematika ini dengan lebih kreatif dan inovatif baik dari segi alur ceritanya maupun dari ilustrasi gambarnya sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.