

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Simpulan

Hasil yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini berupa media komik matematika berbasis *problem based learning* untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa SMP. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Dalam proses pengembangan media komik matematika berbasis *problem based learning* untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa SMP ini menggunakan tahapan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penyusunan media komik matematika ini disesuaikan dengan langkah-langkah *problem based learning* yang meliputi orientasi siswa pada masalah, mengorganisasi siswa untuk belajar, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil kerja serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.
2. Kualitas dari media komik matematika berbasis *problem based learning* untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa pada materi data dan diagram dinilai dari tiga kriteria kelayakan yaitu valid, praktis, dan efektif. Untuk kriteria kevalidan media komik matematika dapat dilihat berdasarkan angket validasi oleh tim ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli desain, dimana diperoleh presentasi kevalidan untuk aspek materi yaitu sebesar 87,5% dengan kategori sangat valid dan presentase kevalidan aspek desain sebesar 94,44% dengan kategori sangat valid. Kemudian untuk kriteria kepraktisan media komik matematika dapat dilihat dari hasil praktikalitas media komik matematika oleh guru pada uji coba perorangan dan angket praktikalitas media komik matematika oleh siswa pada saat uji

coba kelompok kecil. Dimana diperoleh presentase tingkat kepraktisan oleh guru sebesar 93,33% dengan kategori sangat praktis dan tingkat kepraktisan oleh siswa sebesar 95,06 % Dengan kategori sangat praktis. Sementara untuk kriteria keefektifan dapat dilihat berdasarkan hasil angket efektifitas media komik matematika oleh siswa dengan presentase sebesar 96,87% dan kategori sangat efektif. Tingkat keefektifan juga dilihat berdasarkan hasil tes kemampuan literasi numerasi siswa, dimana diperoleh rata-rata score *N-Gain* 0,67 dan presentase 67% dengan kriteria cukup efektif.

5.2 Implikasi

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran berupa media komik matematika berbasis *problem based learning* untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa pada materi data dan diagram kelas VII SMP yang dapat dijadikan sebagai media pendukung dan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan dapat digunakan oleh siswa sebagai bahan belajar mandiri karena dapat membantu dan mempermudah siswa dalam memahami materi serta dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi.

5.3 Saran

1. Media komik matematika berbasis *problem based learning* untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa SMP dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran baik oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran ataupun digunakan oleh siswa sebagai bahan belajar mandiri.
2. Untuk penelitian pengembangan selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran berupa komik matematika yang lebih kreatif dan inovatif sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran matematika yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi serta meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa.