

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Hasil dari penelitian pengembangan ini berupa komik *online toondoo* berbasis pendekatan *Realistic Mathematic Education (RME)* pada materi himpunan di kelas VII SMP, komik ini dapat memberikan kemudahan bagi siswa dalam menemukan dan memahami konsep melalui masalah kontekstual yang diberikan. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Prosedur pengembangan komik *online toondoo* berbasis *Realistic Mathematic Educatio (RME)* pada materi himpunan di kelas VII SMP, menggunakan tahapan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Develompent, Implementation* dan *Evaluation*). Tahap *Analysis* yang dilakukan yakni analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa dan analisis kebutuhan dan menyusun rencana kerja. Kemudian dilakukan tahap *design* yakni membuat *storyboard*, dan membuat komik *online toondoo* berbasis RME. Tahap *development* yakni dilakukan tahap validasi komik oleh para ahli (ahli materi, ahli media dan ahli desain) dengan menggunakan angket validasi, uji coba perorangan oleh guru matematika kelas VII SMP dengan menggunakan angket uji coba perorangan yang sebelumnya telah divalidasi, uji coba kelompok kecil pada 8 orang siswa kelas VII SMP menggunakan angket uji coba kelompok kecil dan kelompok besar yang sebelumnya telah divalidasi oleh validator, dan uji coba kelompok besar yakni 31 orang siswa satu kelas yakni kelas VII F SMP Negeri 7 Kota Jambi yang diberi angket uji coba

kelompok besar dan tes hasil belajar untuk melihat keefektifan penggunaan media pembelajaran terhadap pencapaian materi. Tahap implementasi tidak dilakukan dan diganti tahap uji coba kelompok besar. Tahap terakhir yakni tahap evaluasi, dimana tahap ini dilakukan pada berbagai tahap mulai dari tahap analisis hingga tahap pengembangan.

2. Untuk kualitas hasil pengembangan berupa komik *online toondoo* berbasis RME pada materi himpunan di kelas VII SMP dilihat dari aspek valid, praktis dan efektif. Untuk melihat aspek valid, komik divalidasi oleh para ahli materi, media dan desain. Hasil validasi menunjukkan bahwa komik berbasis pendekatan *Realistic Mathematic Education (RME)* ini sangat valid. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis validasi materi dengan persentase 92,5%, analisis validasi media dengan persentase 89,23% dan analisis validasi desain pembelajaran dengan persentase 80%. Untuk melihat aspek praktis, komik yang dikembangkan dinilai oleh para guru dan siswa menggunakan angket. Hasil analisis angket menunjukkan bahwa komik berbasis pendekatan *Realistic Mathematic Education (RME)* ini sangat praktis. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis angket penilaian guru dengan persentase 90,23%, hasil analisis angket uji coba kelompok kecil dengan persentase 86,42% dan hasil analisis penilaian uji coba kelompok besar dengan persentase 89,41%.. Terakhir, untuk melihat aspek keefektifan, siswa diberikan tes hasil belajar. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan dengan rata-rata sebanyak 87 %.

5.2 Implikasi

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah komik *online toondoo* berbasis RME pada materi himpunan dikelas VII SMP dapat dijadikan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menerangkan materi pembelajaran dan membuat suasana belajar menjadi menyenangkan karena menjadi suatu inovasi dalam pembelajaran yakni pembelajaran dengan menggunakan teknologi dan dapat membantu siswa dalam lebih memahami materi himpunan dengan lebih mudah dan lebih membuat siswa bersemangat dalam belajar.

5.3 Saran

1. Komik *online toondoo* berbasis RME pada materi himpunan dengan dapat digunakan sebagai salah satu pilihan bahan ajar untuk siswa kelas VII SMP.
2. Dalam pengerjaan soal-soal latihan dan tugas pada setiap kegiatan pembelajaran komik *online toondoo* berbasis RME pada materi himpunan harus ditindak lanjuti oleh peneliti dan jawaban siswa didokumentasikan sebagai bukti otentik.
3. Media pembelajaran komik *online toondoo* berbasis RME pada materi himpunan dapat dijadikan sebagai variasi pembelajaran mandiri yang dapat digunakan siswa di sekolah maupun diluar jam sekolah.
4. Peneliti juga menyarankan untuk penelitian pengembangan selanjutnya agar dapat mengembangkan media pembelajaran komik matematika dengan menggunakan aplikasi pembuat komik yang lain untuk media pembelajaran komik matematika lebih hidup dan menarik.

5. Peneliti menyarankan untuk dilakukan pengembangan media pembelajaran komik matematika dengan materi yang lain.
6. Komik *online toondoo* berbasis RME pada materi himpunan layak disempurnakan baik dari segi materi maupun desain tampilannya.