

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pembahasan tentang media komik *online toondoo* berbasis *realistic math education* pada materi relasi dan fungsi di kelas VIII SMP, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Produk media komik *online toondoo* berbasis *realistic math education* yang dihasilkan dalam penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE. Penyusunan komik menggunakan aplikasi *online toondoo* dengan karakteristik *realistic math education* yaitu penggunaan konteks, model untuk matematisasi progresif, pemanfaatan hasil konstruksi siswa, interaktivitas dan keterkaitan. Media komik mengalami beberapa kali revisi dari ahli materi, ahli desain, dan ahli media. Setelah proses validasi selesai, dilakukan uji coba terhadap media komik yaitu melalui uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Uji coba untuk seluruh komik dilakukan pada kelompok besar di tahap *development* dengan 7 kali pertemuan. Produk yang dihasilkan berupa komik *online* sehingga siswa mengakses komik secara *online*.
2. Media komik *online toondoo* berbasis *realistic math education* yang telah dikembangkan dalam penelitian ini memiliki kualitas media yang baik karena telah memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.
 - a. Memenuhi kriteria kevalidan, karena persentase yang diberikan oleh ahli materi yaitu 80%, ahli desain 89%, dan ahli media 94,07%. Maka diperoleh rata-rata persentase analisis data penelitian komik *online toondoo* dari ahli

materi, ahli desain dan ahli media adalah 87,69% dengan kualifikasi sangat valid.

- b. Memenuhi kriteria kepraktisan, karena persentase analisis data penelitian komik *online toondoo* dalam kelompok kecil adalah 79,23% dan dalam kelompok besar 80,47%. Maka diperoleh rata-rata persentase kepraktisan media komik pada uji coba kelompok kecil dan kelompok besar yaitu 79,85% dengan kategori praktis.
- c. Memenuhi kriteria keefektifan, diketahui dari tes hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Kota Jambi tahun ajaran 2018/2019. Berdasarkan perhitungan persentase siswa yang tuntas yaitu 94,12% menunjukkan komik *online toondoo* sangat efektif diterapkan dalam proses pembelajaran matematika karena banyaknya siswa yang tuntas sudah melewati 70%.

Maka dapat disimpulkan, bahwa media komik *online toondoo online toondoo* berbasis *realistic math education* pada materi relasi dan fungsi di SMP sangat valid, praktis dan sangat efektif sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran matematika.

5.2 Implikasi

Kegunaan penelitian pengembangan komik *online toondoo* untuk mengetahui cara membuat komik dengan aplikasi *toondoo* dan karakteristik dari *realistic math education*. Selain itu akan diperoleh data mengenai kualitas dari media komik ditinjau dari aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Melalui proses penelitian pengembangan, sangat memberi kontribusi dalam proses pembelajaran matematika di sekolah. Melalui gambar, warna dan alur cerita komik yang dapat diakses secara *online* dapat meningkatkan minat dan semangat

belajar siswa. Siswa merespon dengan baik kehadiran media komik dalam pembelajaran dan dibuktikan dari tes hasil belajar 94,12% siswa telah tuntas dengan KKM 75.

5.3 Saran

Adapun saran yang dapat diberikan penulis adalah sebagai berikut:

1. Memanfaatkan produk dengan menggunakannya sebagai sumber belajar tambahan materi relasi dan fungsi pada kelas VIII SMP, karena sudah diujikan dengan jelas bahwa produk media pembelajaran berkualitas baik dan bermanfaat dalam proses pembelajaran.
2. Pengembangan media komik *online toondoo* untuk peneliti dapat juga dikembangkan dengan model, pendekatan pembelajaran lainnya atau kolaborasi dengan aplikasi *online* lainnya. Dengan harapan dapat meningkatkan pemahaman dan proses membangun pengetahuan siswa dalam belajar matematika.
3. Saran untuk penelitian berikutnya, media komik *online toondoo* diterapkan untuk pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran tidak langsung selain bisa di akses di rumah.