

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penelitian dan pengembangan komik matematika berbasis budaya Jambi pada Rumah Adat Kajang Lako untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar menghasilkan simpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan komik matematika berbasis budaya Jambi pada Rumah Adat Kajang Lako untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar dimulai dengan observasi dan wawancara langsung di lokasi penelitian. Proses analisis dilakukan dalam tiga tahap utama yaitu: analisis kurikulum, analisis kebutuhan peserta didik, dan analisis karakteristik peserta didik. Hasil analisis menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran berupa komik matematika yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan budaya lokal. Komik ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran serta membantu peserta didik memahami materi bangun datar secara lebih menyenangkan, visual, dan bermakna.
2. Tingkat kevalidan desain *storyboard* untuk komik matematika berbasis budaya Jambi pada Rumah Adat Kajang Lako dalam pembelajaran matematika kelas IV Sekolah Dasar menunjukkan skor rata-rata 95,78%, yang tergolong dalam kategori "Sangat Valid." Hal ini menunjukkan bahwa desain *storyboard* ini memenuhi kriteria yang ditetapkan dan siap digunakan sebagai acuan dalam pengembangan produk komik matematika.

3. Validasi produk komik matematika berbasis budaya Jambi pada Rumah Adat Kajang Lako untuk pembelajaran matematika kelas IV Sekolah Dasar melibatkan tiga validator, yaitu validasi media, validasi materi, dan validasi bahasa. Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ketiga validator, validasi media memperoleh skor rata-rata 96,36%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Valid." Validasi materi mendapatkan skor rata-rata 91,42%, yang juga masuk dalam kategori "Sangat Valid." Sedangkan validasi bahasa mendapat skor rata-rata 94%, yang dikategorikan sebagai "Sangat Valid." Berdasarkan hasil validasi dari ketiga validator tersebut, dapat disimpulkan bahwa produk komik matematika ini telah dinilai valid dan siap untuk diuji coba.
4. Hasil implementasi untuk mengukur tingkat kepraktisan komik matematika berbasis budaya Jambi pada Rumah Adat Kajang Lako diperoleh melalui angket yang diisi oleh pendidik dan peserta didik. Penilaian kepraktisan pendidik menunjukkan skor rata-rata 97,5%, yang masuk dalam kategori "Sangat Praktis." Di sisi lain, respon peserta didik pada angket kelompok kecil memperoleh skor rata-rata 92,1%, yang juga tergolong dalam kategori "Sangat Praktis." Sementara itu, angket yang diisi oleh peserta didik dalam kelompok besar menghasilkan rata-rata 95,52%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Praktis".
5. Evaluasi dilakukan pada setiap tahap pengembangan komik matematika berbasis budaya Jambi pada Rumah Adat Kajang Lako, mulai dari analisis, desain, pengembangan, hingga implementasi. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan, komik matematika ini telah terbukti valid, praktis, dan layak

digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran matematika kelas IV Sekolah Dasar.

5.2 Implikasi

1. Penggunaan komik matematika yang mengangkat budaya lokal membantu peserta didik memahami konsep-konsep matematika dengan lebih mudah melalui pendekatan visual dan naratif. Selain itu, komik ini meningkatkan minat belajar siswa karena disajikan dengan cerita yang dekat dengan keseharian dan lingkungan budaya mereka.
2. Komik berbasis budaya Jambi membantu peserta didik memahami konsep matematika yang abstrak dengan cara yang lebih konkret dan mudah diingat. Melalui ilustrasi yang berkaitan dengan kehidupan mereka sehari-hari, siswa dapat mengaitkan materi matematika dengan pengalaman nyata, sehingga proses belajar menjadi lebih relevan dan menyenangkan.
3. Bagi pendidik, komik matematika berbasis budaya ini memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan edukatif. Guru dapat memanfaatkannya untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, serta sebagai upaya untuk melestarikan budaya lokal di lingkungan sekolah.

3.1 Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan komik matematika berbasis budaya Jambi pada rumah adat Kajang Lako untuk siswa kelas IV sekolah dasar, berikut adalah beberapa saran yang dapat disampaikan:

1. Peneliti menyarankan agar dalam pengembangan produk komik matematika berbasis budaya Jambi dengan menggunakan model ADDIE, penelitian selanjutnya dapat mencoba menggunakan materi dan unsur budaya yang berbeda agar hasil pengembangan menjadi lebih variatif dan dapat diterapkan pada konteks pembelajaran lainnya.
2. Peneliti menyarankan agar dalam penelitian dan pengembangan selanjutnya, tidak hanya difokuskan pada uji validitas dan kepraktisan, tetapi juga dilakukan uji efektivitas untuk melihat pengaruh penggunaan produk terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.
3. Peneliti menyarankan agar pendidik menggunakan komik matematika berbasis budaya Jambi dalam proses pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar. Komik ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual, serta mampu membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih mudah sekaligus menumbuhkan kecintaan terhadap budaya daerah.