

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian ini, dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Kualitas bahan ajar *e-comic* berbasis budaya batak yang telah dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan *Higher Order Thinking Skills* pada materi bangun ruang sisi datar prisma dan limas telah memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Ditinjau dari aspek kevalidan, bahan ajar *e-comic* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan berdasarkan penilaian validator materi dan media, dengan perolehan skor rata-rata berturut-turut 3.78 dan 3.81 yang keduanya memperoleh kategori sangat valid. Ditinjau dari aspek kepraktisan, bahan ajar *e-comic* yang dikembangkan dinyatakan praktis berdasarkan hasil angket respon siswa dan guru. Dari hasil angket respon siswa diperoleh kepraktisan sebesar 88.7% dan hasil angket respon guru memperoleh nilai kepraktisan sebesar 95%. Dikarenakan hasil tersebut, maka bahan ajar *e-comic* berdasar pada kategori sangat praktis, dan bahan ajar *e-comic* berbasis budaya batak yang dikembangkan dikategorikan sangat praktis. Dalam aspek keefektifan, yang dilihat dari: (1) persentase ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal pada *posttest* sebesar 88% (22 siswa); (2) persentase ketercapaian indikator/tujuan pembelajaran untuk indikator menganalisis sebesar 92%, mengevaluasi 68% dan mencipta 68%.
2. Hasil belajar pada kemampuan *Higher Order Thinking Skills* siswa yang diberi pembelajaran menggunakan bahan ajar *e-comic* berbasis budaya batak memperoleh (1) persentase kemampuan HOTS siswa mengalami peningkatan untuk indikator menganalisis sebesar 8,49%, indikator mengevaluasi 52,9% dan indikator mencipta 63,8%. (2) secara keseluruhan terjadi peningkatan

kemampuan HOTS siswa sebesar 30%; (3) berdasarkan analisis n-gain, skor peningkatan nilai kemampuan *Higher Order Thinking Skills* siswa sebesar 0,5808 dengan kriteria “sedang”. Dengan demikian *e-comic* berbasis budaya batak dapat membantu siswa dalam peningkatan kemampuan *Higher Order Thinking Skills*

## 5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan sebelumnya, maka peneliti memiliki beberapa saran sebagai berikut:

1. Bahan ajar *e-comic* berbasis budaya batak yang dikembangkan telah memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifan, disarankan kepada guru dan siswa dapat menggunakan bahan ajar ini dalam proses pembelajaran.
2. Melihat kemampuan menganalisis siswa pada *pretest* sudah tercapai, maka sebaiknya peneliti selanjutnya dapat memaksimalkan peningkatan hingga 100% atau seluruh siswa dapat mencapai KKM yang sudah ditentukan.
3. Bahan ajar *e-comic* berbasis budaya batak yang dikembangkan dapat dimanfaatkan sebagai bahan rujukan dalam melakukan penelitian sejenis dengan materi yang berbeda, mengukur kemampuan yang lain dan berbasis budaya lain.
4. Dalam melakukan penelitian sejenis, peneliti selanjutnya dapat memaksimalkan implementasi produk agar peningkatan yang terjadi sudah tergolong dalam kategori tinggi dan mengurangi persentase pada kategori rendah agar hasil yang didapat lebih maksimal dan menekan angka tidak lulus setelah implementasi produk.
5. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan produk bahan ajar sejenis yang dapat digunakan dalam keadaan *offline* tanpa selalu terhubung dengan jaringan internet.