

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian ini, dikemukakan beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil kevalidan media e-komik yang dilakukan penilaian oleh validator dalam hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi ditemukan saran dan komentar untuk dilakukan perbaikan dan revisi terhadap media e-komik. Perbaikan dan revisi akan terus dilanjutkan sampai media e-komik memenuhi kriteria valid. Dalam melakukan validasi terhadap media didapatkan hasil kevalidan media e-komik dengan rata-rata total 4,69. Sehingga media e-komik yang telah memenuhi kriteria valid akan dilanjutkan dalam tahap uji coba pengembangan. Dalam melakukan uji coba pengembangan terdapat dua fase yaitu uji coba kepraktisan dan uji coba keefektifan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui media yang praktis dan efektif. Uji coba pengembangan dilakukan sebanyak dua kali uji coba. Sebab, selama proses uji coba pengembangan terdapat beberapa indikator yang mengalami kelemahan pada saat uji coba, beberapa indikator yang direvisi terhadap media e-komik akan dilakukan perbaikan untuk menghindari kesalahan dalam uji coba pengembangan sebelumnya. Media e-komik berbasis *problem based learning* sudah dalam kondisi yang layak dengan kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga dapat dilakukan untuk menguji pada tahap implementasi.

2. Peningkatan kemampuan pemecahan masalah dengan menggunakan media e-komik sangat mempengaruhi siswa dalam dilakukannya proses pembelajaran. Pada hasil analisis tes kemampuan uji coba didapatkan menguji dua kali dalam kelas yang sama untuk mendapatkan hasil efektif. Dalam uji coba pengembangan terdapat keberhasilan secara klasikal pada akhir posttest dengan dengan rata-rata keseluruhan 93,75% dengan tingkat penguasaan 30 siswa yang tuntas dan 2 siswa tidak tuntas. Siswa yang tidak tuntas diberikan pengayaan untuk lebih mendalami materi himpunan. Pada proses peningkatan kemampuan pemecahan masalah diukur dari nilai N-gain pada akhir posstest sebesar 0,42 dalam kategori sedang. Kemudian pada uji implementasi terdapat keberhasilan secara klasikal pada akhir posttest dengan dengan rata-rata keseluruhan 90,63% dengan tingkat penguasaan 29 siswa yang tuntas dan 3 siswa tidak tuntas. Siswa yang tidak tuntas diberikan pengayaan untuk lebih mendalami materi himpunan. Pada proses peningkatan kemampuan pemecahan masalah diukur dari nilai N-gain pada akhir posstest sebesar 0,38 dalam 1 siswa dengan kategori tinggi dan 31 siswa dalam kategori sedang.

3. Peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan media E-komik yang dikembangkan berbasis model pembelajaran *Problem Based Learning* pada operasi himpunan meningkat. Pada uji coba minat belajar terlihat meningkat dan tidak siswa yang mendominasi minat belajar yang rendah, artinya pada saat diberikan perlakuan dalam pembelajaran menggunakan media e-komik dapat meningkatkan minat belajar mereka tersebut. Kemudian terlihat dari uji implementasi terlihat sebanyak 8 siswa

dengan minat belajar yang sangat baik, 23 siswa dengan minat yang baik, dan masih ada 1 siswa dengan minat yang cukup. Dari siswa yang dalam kemampuan minat yang cukup dianalisis yang menjadi acuan kelemahan minat pada dirinya. Hal ini disebabkan karena siswa tersebut memiliki keterbatasan mendapatkan dalam belajar matematika dengan cara menghitung. Maka siswa yang dengan kemampuan rendah tersebut diberikan tes sesuai dengan kemampuannya sendiri.

## 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian dan pengembangan berdasarkan pemanfaatan dan pengembangan yang telah dilakukan, maka terdapat saran kepada pengguna maupun pembaca sebagai berikut :

### 1. Pemanfaatan

Bagi guru, Media e-komik ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang dianalisis sesuai kebutuhan siswa. Dibandingkan dengan media video yang dikembangkan dengan model PBL, media e-komik ini tidak memakan ruang penyimpanan dan kuota yang berlebihan dalam mengaksesnya. Sehingga dengan guru hanya membagikan file media e-komik dalam bentuk pdf dan di share di grup whatsapp semua siswa mudah mengaksesnya.

Bagi siswa, media e-komik ini dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang mampu menambah pengetahuan umum/sosial yang proses pembuatan media e-komik ini diambil masalah kontekstual yang sering terjadi dilingkungan sehari-hari. Dibandingkan media video, siswa yang mempunyai kemampuan senang membaca kurang tertarik pada media video sehingga media video dinilai monoton

dan membosankan begitu juga sebaliknya. Maka, media yang dikembangkan harus dianalisis sesuai kebutuhan siswa yang dilihat dari segi kemampuan mereka masing-masing.

Bagi peneliti, media e-komik ini dijadikan salah satu sumber referensi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Terdapat keterbatasan dalam melakukan pengembangan media e-komik yaitu materi yang disajikan dalam komik hanya memuat materi operasi himpunan. Maka, untuk peneliti lainnya disarankan melakukan pengembangan media e-komik dilakukan dengan materi yang berbeda. Jika belum mampu melakukan pengembangan media e-komik yang berbeda maka peneliti lebih baik melanjutkan pengembangan media e-komik ini dengan materi operasi himpunan, namun harus memperhatikan analisis kebutuhan masing-masing siswa dengan memperhatikan kembali tahapan-tahapan yang harus dilakukan dalam penelitian pengembangan.

## 2. Pengembangan

Media e-komik yang dikembangkan peneliti ini berbasis PBL tidak hanya dikembangkan untuk kelas VII saja tetapi dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Oleh sebab itu diperlukan pengembangan media e-komik yang lebih lanjut lagi dengan menerima saran dan masukan dari beberapa ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Saran untuk pengembangan produk lebih lanjut yaitu diperlukan revisi pada desain, materi maupun gambar yang disajikan agar dapat membuat siswa memiliki rasa ketertarikan dan paham dalam belajar dengan menggunakan media e-komik berbasis PBL sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.