

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, maka disimpulkan bahwa:

1. Bahan ajar matematika berbasis media komik yang dikembangkan adalah efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan kemandirian belajar siswa dengan pemenuhan ketiga indikator keefektifan pada uji coba II yaitu:
 - a. Ketercapaian tujuan pembelajaran dengan kriteria $\geq 75\%$ dari skor maksimum tiap butir soal.
 - b. Ketuntasan siswa secara klasikal yang memperoleh nilai minimal B⁻ terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis mencapai 89%,
 - c. Pencapaian persentase waktu ideal aktivitas siswa telah sesuai dengan yang ditetapkan,
2. Terjadi peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dalam penerapan bahan ajar matematika berbasis media komik sebesar 0,44 dengan nilai rata-rata hasil tes kemampuan pemecahan masalah matematis pada uji coba I yang diperoleh adalah 2,56 (Cukup Baik). Sedangkan pada uji coba II diperoleh nilai rata-rata hasil tes kemampuan pemecahan masalah matematis adalah 3 (Baik).

3. Terjadi peningkatan kemandirian belajar siswa sebesar 0,29 dengan nilai rata-rata hasil angket kemandirian belajar siswa pada uji coba I yang diperoleh adalah 3.14. Sedangkan pada uji coba II diperoleh nilai rata-rata 3.43.
4. Diperoleh respon positif siswa terhadap proses pembelajaran dan bahan ajar matematika berbasis media komik. Respon siswa yang diberikan pada setiap uji coba telah mencapai kategori kriteria yang telah ditentukan, yaitu $\geq 80\%$.

5.2. Saran

Dari penelitian yang dilakukan, terdapat beberapa temuan penelitian baik yang mendukung pembelajaran maupun kendala-kendala yang dihadapi saat penelitian. Hal-hal yang mendukung proses pembelajaran yaitu: (1) siswa tertarik menggunakan dan membaca bahan ajar, (2) dengan adanya bahan ajar matematika berbasis media komik siswa aktif dalam proses pembelajaran seperti membaca dan memahami bahan ajar, (3) kemampuan pemecahan masalah matematis dan kemandirian belajar siswa meningkat dengan menggunakan bahan ajar matematika berbasis media komik. Sedangkan kendala-kendala yang dihadapi saat penelitian yaitu: (1) dalam proses pembelajaran masih ada siswa yang melamun dan tidak ikut berdiskusi dalam kelompoknya, (2) Bahan ajar berbasis media komik yang dikembangkan hanya sebatas materi pecahan, (3) Tes kemampuan pemecahan masalah matematis masih jarang diujikan kepada siswa sehingga masih terdapat siswa yang merasa kesulitan dalam mengerjakan soal-soal yang dengan tahapan-tahapan pemecahan masalah lengkap.

Berdasarkan temuan-temuan penelitian tersebut, maka peneliti memberikan beberapa saran, baik kepada pembaca, kepada guru maupun kepada peneliti selanjutnya, yaitu:

1. Bahan ajar yang dihasilkan perlu dikembangkan dan digunakan dalam materi lain dan bidang lain yang sejenis dengan menggunakan media berbasis komik.
2. Tes kemampuan pemecahan masalah matematis harus sering diujikan kepada siswa sehingga siswa menjadi terbiasa menyelesaikan soal-soal pemecahan masalah matematis dan siswa selalu dingatkan agar menyelesaikan masalah yang ada sesuai indikator dari pemecahan masalah yang terdiri dari memahami, merencanakan, menyelesaikan dan memeriksa kembali.
3. Guru harus terus memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran dan diskusi kelompok, menjelaskan pentingnya materi tersebut dipelajari dan kaitannya dengan kehidupan sehari-hari.