

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti, didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa LKPD matematika berbasis komik yang valid dan efektif. LKPD ini terdiri dari: sampul depan, sampul belakang, kata pengantar, daftar isi, kompetensi inti dan kompetensi dasar, indikator, petunjuk penggunaan LKPD dan alokasi waktu, materi aritmatika sosial, latihan soal, dan daftar pustaka. dalam LKPD ini, materi disajikan melalui percakapan berupa komik bergambar dan di tampilkan rumus yang sesuai dari isi percakapan antar tokoh. Materi yang disajikan dalam bentuk komik ini ditujukan untuk meningkatkan minat peserta didik dalam belajar matematika.
2. Data yang diperoleh dari hasil uji validasi kepada dua validator menunjukkan keterangan yang valid. Dari validator pertama mendapat nilai rata-rata 3,9 atau dengan persentase sebesar 78,2%. Sedangkan dari validator ke dua mendapat nilai rata-rata 4,1 dengan persentase 82,8%. Sehingga dari jumlah keseluruhan validator 1 dan validator 2 mendapat nilai rata-rata 8,05 dan persentase sebesar 80,5% dengan kriteria valid. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa LKPD matematika berbasis komik layak digunakan.

3. Data yang diperoleh dari hasil uji coba lapangan berupa angket respon peserta didik terhadap LKPD matematika berbasis komik didapatkan persentase sebesar 80.75%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, LKPD matematika berbasis komik tergolong dalam kriteria sangat baik untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Sedangkan dari hasil uji-t pada soal *post test* didapatkan nilai hasil belajar peserta didik, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, H_0 ditolak, maka ada perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, komik matematika berbasis komik efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

B. Saran

Produk pengembangan LKPD berbasis komik ini dapat dimanfaatkan secara maksimal, maka perlu diberikan beberapa saran, diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi Pengguna

Adapun saran pemanfaatan produk lebih lanjut untuk pengguna diantaranya sebagai berikut:

- a. Bagi guru, dapat digunakan sebagai bahan ajar dengan inovasi yang baru.
- b. Bagi peserta didik, sebelum belajar menggunakan LKPD berbasis komik harus membaca dahulu petunjuk penggunaan, kompetensi inti dan kompetensi dasar dengan benar.
- c. Peserta didik tetap menggunakan buku atau sumber lain, guna untuk menambah wawasan.

- d. Adanya LKPD berbasis komik, peserta didik lebih aktif dalam belajar, membaca materi yang disajikan dengan alur cerita bergambar komik serta dapat menyelesaikan soal yang telah disajikan.

2. Peneliti yang Akan Datang

Adapun saran pengembangan produk lebih lanjut untuk peneliti yang akan datang diantaranya sebagai berikut:

- a. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut dapat menambahkan muatan materi-materi yang lebih banyak, ditampilkan dalam bentuk percakapan komik bergambar. Bukan hanya beberapa sub bab saja tetapi beberapa bab yang terangkum dalam satu semester.
- b. Penggunaan LKPD berbasis komik bisa diterapkan pada pelajaran lain selain matematika, guna untuk menambah inovasi dari bahan ajar.
- c. Penambahan jumlah soal untuk latihan soal, agar peserta didik lebih memahami materi yang disajikan dengan cara banyak latihan soal.
- d. Latihan soal yang disajikan dapat dikembangkan, ditulis dalam percakapan seperti penyampaian materi sebelumnya.
- e. Tampilan dari LKPD matematika berbasis komik dipenuhi dengan percakapan bergambar tanpa ada materi yang ditulis biasa. Agar LKPD lebih mirip dengan penulisan komik yang semestinya.