

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dari hasil pengembangan yang berupa media pembelajaran *comicmath* dengan menggunakan pendekatan sejarah Indonesia berdasarkan penilaian ahli materi mendapatkan jumlah skor 103 dengan keterangan “Baik” dan ahli media mendapatkan jumlah skor 94 dengan keterangan “Baik” dengan sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan ”valid”.
2. Dari hasil respon siswa pada uji kelompok kecil diperoleh skor 410 dan masuk dalam Keterangan “sangat baik” dengan jumlah responden 12 siswa, sedangkan uji kelompok besar diperoleh nilai 1051 dengan keterangan “Baik” dengan jumlah responden 30 siswa dengan demikian maka media pembelajaran masuk kategori “Praktis”
3. Dari hasil pengembangan yang berupa media pembelajaran *comicmath* dengan menggunakan pendekatan sejarah Indonesia berdasarkan tes evaluasi hasil belajar matematika yaitu 100% dari 32 siswa tuntas KKM. sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan efektif
4. Dari pengembangan yang berupa media pembelajaran *comicmath* dengan menggunakan pendekatan sejarah Indonesia berdasarkan hasil analisis angket yang diberikan kepada 32 siswa diperoleh skor 1052 dengan keterangan “Cukup” demikian media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan mampu meningkatkan minat belajar matematika
5. Dari pengembangan yang berupa media pembelajaran *comicmath* dengan menggunakan pendekatan sejarah Indonesia berdasarkan hasil analisis angket yang

diberikan kepada 32 siswa diperoleh skor 1202 dengan keterangan “Baik” demikian media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan mampu menambah Pengetahuan nasionalis

Penelitian yang serupa juga dilakukan oleh (Izza Khoirin Nida, 2017:39) yang berjudul pengembangan *comicmath* dengan pendekatan etnomatematika pada materi kubus dan balok di SMP pada penelitian tersebut mendapatkan hasil belajar siswa meningkat dibandingkan hasil rata-rata hasil belajar siswa pada kelas konvensional

## **B. Keterbatasan Penelitian**

Beberapa keterbatasan yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media *comicmath* berbasis pendekatan sejarah Indonesia hanya dilakukan untuk materi bangun datar persegi empat saja dikarenakan waktu penelitian.
2. Tahap pengembangan belum sampai tahap diseminasi produk dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki oleh peneliti.
3. Uji coba produk hanya dilakukan disatu sekolah saja. Hal ini dikarenakan masih terbatasnya sekolah yang memberikan izin untuk sebuah penelitian berbasis *comicmath* yang notabene jarang dikembangkan oleh peneliti lain.

## **C. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Beberapa saran yang perlu dipertimbangkan untuk peningkatan kualitas pembelajaran disekolah sebagai berikut:

1. Pengembangan media *comicmath* berbasis pendekatan sejarah Indonesia hanya dilakukan untuk materi bangun datar persegi empat, maka disarankan untuk peneliti lain untuk mengembangkan media *comicmath* dengan materi lainnya.
2. Media *comicmath* berbasis pendekatan sejarah Indonesia pada materi bangun datar persegi empat telah dihasilkan dan teruji kualitasnya, yaitu memenuhi kriteria

valid,praktis dan efektif serta meningkatkan minat belajar siswa sehingga valid layak digunakan dan dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran disekolah-sekolah.

3. Produk yang dikembangkan ini dapat dijadikan sebaga contoh media pembelajaran yang disebarluaskan serta menjadi bahan masukan para guru dalam kegiatan pembelajaran matematika yang menarik.