

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan pada bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa:

- a. Penelitian pengembangan ini telah dilakukan dengan menggunakan model pengembangan 4D Thiagarajan, namun, langkah *disseminate* tidak dilakukan. Tahapan yang dilakukan antara lain: 1) pendefinisian (*define*) yaitu menetapkan dan mendefinisikan syarat pengajaran, melalui tahap ini juga dilakukan analisis untuk menentukan tujuan dan kendala untuk materi pengajaran, 2) perancangan (*design*) dimana pada tahap ini dilakukan penyusunan media pembelajaran yang dikembangkan, dan 3) pengembangan (*develop*) dimana pada tahap ini dilakukan modifikasi terhadap media pembelajaran dan melakukan validasi terhadap media yang dilakukan oleh ahli serta melakukan uji coba pengembangan sehingga dihasilkanlah media pembelajaran komik matematika berbasis *Macromedia Flash 8*.
- b. Hasil dari penelitian pengembangan yaitu dihasilkan media pembelajaran komik matematika berbasis *Macromedia Flash 8* yang layak untuk digunakan karena memenuhi 3 kriteria yang disyaratkan yaitu:
 1. Valid berdasarkan penilaian kevalidan oleh ahli materi sebesar 81,25% (kategori sangat layak) dan ahli media sebesar 73, 84% (kategori layak).
 2. Praktis berdasarkan penilaian ahli bahwa media dapat digunakan dengan sedikit revisi (ahli materi) dan tanpa revisi (ahli media).
 3. Efektif berdasarkan hasil angket respon peserta didik sebesar 87,31% (kategori sangat positif) dan hasil belajar yang mengalami peningkatan dalam kategori sedang yaitu 0,45.

5.2. SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan media komik sebagai media pembelajaran pada materi relasi dan fungsi. Berikut akan disajikan beberapa saran dari peneliti untuk penelitian selanjutnya:

1. Penelitian pengembangan ini hanya sampai pada tahapan *develop* yaitu tahap ketiga dari desain pengembangan 4D. Oleh karena itu, peneliti berharap pada penelitian selanjutnya dapat dilanjutkan sampai pada tahap keempat yaitu *disseminate*.
2. Peneliti berharap komik ini dapat diadaptasi untuk materi lain tidak hanya relasi dan fungsi.
3. Peneliti menyarankan untuk mengembangkan komik matematika berbasis *Macromedia Flash 8* untuk dijadikan dalam bentuk *Android*.
4. Sesuaikan kembali soal *pretest* dan soal *posttest* dengan permasalahan-permasalahan yang terdapat pada media komik.