

## BAB VI

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 6.1 Simpulan

Simpulan dari penelitian ini diperoleh dari hasil penelitian dan pembahasan terhadap komik yang dikembangkan, maka simpulannya dijelaskan sebagai berikut.

Proses perancangan media ajar komik digital berbasis RME dikembangkan dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*.

- a. Analisis KD, analisis kebutuhan, analisis proses pembelajaran dan analisis karakteristik pengguna dilakukan pada tahap analisis
- b. Penyusunan draf komik dengan membuat desain gambar ilustrasi, simbol dan unsur pendukung lainnya berdasarkan KD, indikator dan tujuan pembelajaran dilakukan pada tahap desain.
- c. Pembuatan komik dilakukan pada tahap pengembangan melalui *Pixton, Canva* serta dilakukan validasi ahli.
- d. Uji coba atau implementasi produk kepada 12 orang peserta didik kelas 3 SDN Karang Sari didampingi oleh guru kelas yang dilakukan pada tahap implementasi.
- e. Perbaikan komik berdasarkan penilaian dari para ahli dan pengguna yaitu guru dan peserta didik dilakukan pada tahap evaluasi.

Komik digital berbasis RME berbentuk digital dan berbentuk cetak. Materi matematika yang termuat pada komik yaitu mengenai operasi hitung pembagian dengan disajikan melalui sebuah cerita dua orang sahabat bernama Jemmy dan Jojo, sehingga komik ini diberi judul “Petualangan Jemmy dan Jojo. Komik tersebut dapat diakses melalui sebuah *QR Code* atau *link*. Sehingga memudahkan pengguna untuk mengakses komik digital berbasis RME tersebut.

Hasil uji kelayakan komik digital berbasis RME pada materi operasi hitung pembagian bilangan cacah yang dari validator ahli materi diperoleh presentase sebesar 87,5% dengan interpretasi “sangat layak”, dari validator bahasa sebesar 93,1%, dengan interpretasi “sangat layak” dan dari validator media sebesar 87,5% dengan interpretasi “sangat layak. Sehingga rekapitulasi penilaian dari validator ahli sebesar 89,10 % dengan interpretasi sangat layak. Artinya media ajar komik

digital berbasis RME sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika di SD.

Tanggapan peserta didik terhadap komik digital berbasis RME diperoleh dengan presentase sebesar 94,44% dengan interpretasi “sangat layak”. Peserta didik memberikan respon yang baik terhadap komik digital yang dikembangkan dan nampak lebih antusias untuk belajar. Sedangkan, tanggapan dari guru memperoleh presentase sebesar 95% dengan interpretasi “sangat layak”. Guru memberikan tanggapan yang baik terhadap komik digital berbasis RME dan tertarik untuk mengembangkan media komik lainnya selain pada bidang matematika.

Setelah pembelajaran menggunakan komik digital, peserta didik menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam mengidentifikasi informasi penting dalam soal, memahami maksud soal, serta memilih strategi penyelesaian yang sesuai. Hal ini terlihat dari peningkatan skor pada aspek pemahaman masalah, perencanaan solusi, pelaksanaan strategi, dan evaluasi hasil.

## 6.2 Saran

Guru disarankan untuk memanfaatkan komik digital berbasis RME sebagai salah satu media alternatif dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi-materi yang bersifat abstrak seperti operasi pembagian bilangan cacah. Media ini dapat membantu peserta didik memahami konsep melalui konteks nyata dan visualisasi yang menarik, serta meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar.

Pengembang media disarankan untuk terus mengembangkan konten komik digital dengan memperhatikan prinsip-prinsip RME, seperti pemilihan konteks yang relevan, pendekatan progresif terhadap konsep, dan dukungan terhadap proses matematisasi. Selain itu, aspek interaktivitas dan integrasi teknologi seperti animasi atau suara dapat ditingkatkan agar komik digital lebih menarik dan adaptif terhadap gaya belajar peserta didik.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas komik digital berbasis RME dalam skala yang lebih luas dan beragam jenjang pendidikan serta materi matematika lainnya. Peneliti juga dapat mengeksplorasi dampak media ini terhadap aspek lain seperti keterampilan berpikir kritis, kerja sama, dan literasi digital peserta didik.

Sekolah dan pemangku kebijakan pendidikan diharapkan dapat memberikan dukungan dalam penggunaan dan pengembangan media pembelajaran digital, termasuk komik berbasis RME. Dukungan tersebut dapat berupa pelatihan guru, penyediaan infrastruktur teknologi, serta kebijakan yang mendorong inovasi pembelajaran berbasis TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi).

### **6.3 Implikasi**

Berdasarkan simpulan penelitian, maka implikasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan komik digital berbasis RME dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik dan efektif. Guru dapat mengintegrasikan media ini dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran, khususnya dalam pengembangan kemampuan pemecahan masalah.

Komik digital yang dirancang dengan pendekatan kontekstual mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik lebih mudah memahami konsep matematika melalui situasi nyata yang divisualisasikan dalam media komik, sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik.

Penelitian ini membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut media pembelajaran berbasis digital dan pendekatan kontekstual lainnya. Pengembang dapat menyesuaikan isi komik digital dengan kebutuhan kurikulum dan karakteristik peserta didik di berbagai jenjang pendidikan.

Studi ini dapat menjadi dasar untuk penelitian selanjutnya terkait efektivitas media pembelajaran digital dengan pendekatan RME, baik pada mata pelajaran matematika maupun bidang studi lain.

### **6.4 Rekomendasi**

Rekomendasi berdasarkan hasil penelitian yang peneliti sampaikan yaitu sebagai berikut.

Dinas pendidikan dan sekolah disarankan untuk memberikan pelatihan bagi guru dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran berbasis RME, termasuk komik digital, sebagai bagian dari upaya inovasi pembelajaran. Disarankan agar komik digital yang telah dikembangkan terus diperbarui baik dari

segi isi, tampilan, maupun interaktivitas. Media ini dapat diperluas untuk mencakup topik matematika lain dan dikembangkan dalam versi multimedia interaktif.

Media komik digital berbasis RME sebaiknya diuji coba di berbagai sekolah dengan latar belakang dan tingkat kemampuan peserta didik yang berbeda untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif dan generalisasi yang lebih luas.

Penelitian ini memiliki kurangan karena hanya fokus pada satu topik materi matematika dan satu jenjang kelas. Hasilnya belum dapat digeneralisasikan untuk semua materi atau jenjang pendidikan dasar. Pengujian media dilakukan dalam waktu yang relatif singkat, sehingga belum dapat melihat dampak jangka panjang dari penggunaan komik digital terhadap perkembangan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Media komik digital mungkin belum sepenuhnya efektif bagi semua tipe gaya belajar, terutama bagi peserta didik yang lebih menyukai pembelajaran langsung atau eksperimen nyata dibanding media visual. Tidak semua sekolah memiliki fasilitas teknologi yang memadai untuk mendukung penggunaan media komik digital secara optimal, terutama di daerah terpencil.