

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan temuan dan pembahasan, terdapat beberapa simpulan pada penelitian ini, diantaranya:

- 5.1.1 Pengembangan media *e-comic* AJARAHAN untuk meningkatkan penguasaan konsep siswa sekolah dasar pada materi pecahan melalui Langkah-langkah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). *E-comic* AJARAHAN merupakan media pembelajaran berbasis teknologi mengenai materi pecahan yang terdiri dari beberapa cerita yang berbeda. Pada media *e-comic* AJARAHAN terdapat teks, gambar, dan karakter pertanyaan pertanyaan pemantik, dan penjelasan yang membantu siswa dalam berpikir kritis.
- 5.1.2 Media pembelajaran *e-comic* AJARAHAN untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi pecahan memperoleh validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil rekapitulasi dari validator ahli media memperoleh persentase 94% memperoleh kategori sangat baik. Hasil dari validator ahli materi memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat baik. Hasil rekapitulasi dari validator ahli bahasa memperoleh hasil persentase sebesar 100% dengan kategori sangat baik. *E-comic* AJARAHAN yang telah diuji validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dikatakan sangat layak dan dapat diuji cobakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Hal ini dapat dikatakan bahwa produk yang telah dikembangkan sesuai dengan indikator-indikator kelayakan suatu media dari segi materi, media, dan bahasa. Berdasarkan hal ini, maka dapat disimpulkan bahwa *e-comic* AJARAHAN dinyatakan telah memenuhi kelayakan dengan skor rata-rata 98% dengan predikat “Sangat Baik” sehingga dapat digunakan untuk uji cobakan ke siswa sekolah dasar.

5.1.3 Media pembelajaran *e-comic* AJARAHAN untuk meningkatkan pemahaman konsep juga diperkuat dengan respons siswa sebagai pengguna media pembelajaran *e-comic* AJARAHAN yang juga memberikan penilaian sangat baik. Hasil rekapitulasi tes yang diberikan sebanyak dua kali tes soal menyatakan bahwa terdapat peningkatan pemahaman yang terjadi pada siswa. Jika di lihat dari 32 siswa salah satu di antaranya mendapatkan hasil signifikan hasil nilai *pretest* memperoleh nilai 31,2 dan terdapat peningkatan perolehan nilai pada hasil *posttest* yaitu memperoleh nilai sebesar 62,3. Berdasarkan paparan tersebut peningkatan yang termasuk dalam kategori cukup efektif, dan hasil dari *pretest*, *posttest*, dan respons siswa menunjukkan bahwa media *e-comic* AJARAHAN dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pecahan.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan dan pembahasan terkait *e-comic* AJARAHAN untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi pecahan di kelas V sehingga dapat memandu serta memancing siswa untuk berpikir kritis dengan bantuan *e-comic* AJARAHAN.

5.2.1 Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis *e-comic* seperti AJARAHAN sebagai alternatif dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak, seperti pecahan. Media ini dapat membantu siswa memahami konsep melalui pendekatan visual dan naratif yang lebih mudah dicerna. Guru dapat menjadikan media *e-comic* ini sebagai inspirasi untuk mengembangkan media serupa pada topik-topik matematika lainnya atau mata pelajaran lain yang juga memerlukan visualisasi untuk memperjelas konsep, seperti pengukuran, dan geometri.

5.2.2 Bagi Sekolah

Sekolah hendaknya melakukan pelatihan untuk guru agar dapat mengembangkan media pembelajaran sendiri agar dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih mudah.

5.2.3 Bagi Orang Tua

Media *e-comic* AJARAHAN dapat dijadikan salah satu alternatif bagi orang tua untuk membantu sekolah dalam meningkatkan penguasaan konsep pada materi pecahan serta memberikan pendampingan dalam pembelajaran di luar sekolah.

5.2.4 Bagi Peneliti

Penelitian menghasilkan media pembelajaran *e-comic* AJARAHAN untuk siswa sekolah dasar pada materi pecahan dan membuktikan bahwa media *e-comic* AJARAHAN efektif dan signifikan dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Media *e-comic* AJARAHAN yang dikembangkan memiliki keterbatasan pada materi pecahan, dan belum terdapat istilah-istilah asing di dalam media tersebut yang dapat membantu menambahkan pemahaman konsep siswa. Oleh karena itu, untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan pada materi yang lain serta menambahkan istilah-istilah asing bagi siswa pada mata pelajaran matematika dengan cakupan yang lebih luas lagi. Peneliti berikutnya dapat mengembangkan media *e-comic* ke dalam bentuk aplikasi interaktif berbasis *digital*, sehingga pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti *tablet* atau *smartphone*.