

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Mengacu pada rumusan masalah, analisis data, dan pembahasan dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Rancang model bahan ajar berbasis komik yang dikembangkan, menggunakan model Van Den Akker yang terdiri dari enam tahapan yaitu analisis awal, evaluasi ahli dan guru, uji coba, data empiris, refleksi dan revisi, dan model penelusuran (produk).
2. Hasil belajar siswa dengan bahan ajar berbasis komik yang dikembangkan melalui Pendekatan Matematika Realistik mengalami peningkatan dengan kriteria yang sangat baik.
3. Kelayakan model bahan ajar berbasis komik yang bercirikan RME pada materi geometri bangun datar untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD kelas IV yang meliputi komik, isi/materi, penyajian, dan bahasa dalam kategori sangat layak.
4. Pada hasil hitung uji-t dua sampel berpasangan (*paired samples t-test*), nilai t hitung pada setiap ujicoba menunjukkan adanya perbedaan nilai rata-rata test sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar, serta menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa model bahan ajar berbasis komik yang bercirikan RME pada materi geometri bangun datar efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD kelas IV.

5. Penerapan bahan ajar berbasis komik dalam pembelajaran materi geometri bangun datar dengan menggunakan Pendekatan Matematika Realistik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD dalam tingkatan atau kategori sangat efektif. Hal ini diukur dari keefektifan yang diperoleh dari proses pembelajaran (aktivitas guru dan siswa), respon guru, respon positif siswa, ketuntasan tujuan pembelajaran, ketuntasan klasikal, peningkatan hasil belajar dan, *gain score* ternormalisasi yang terdapat pada pembahasan hasil penelitian.

5.2 Implikasi Penelitian

Hasil penelitian ini memberikan beberapa implikasi penting dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran matematika di jenjang Sekolah Dasar:

1. Implikasi bagi Guru

Penggunaan bahan ajar berbasis komik dengan pendekatan *RME* memberikan alternatif strategi pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual. Guru dapat lebih mudah menjelaskan konsep-konsep geometri yang abstrak melalui ilustrasi visual dan cerita kontekstual dalam komik, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa.

2. Implikasi bagi Siswa

Siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Dengan pendekatan *RME* yang mengaitkan materi dengan kehidupan nyata dan penyajian visual dalam bentuk komik, siswa lebih mudah memahami konsep dan termotivasi untuk belajar. Hal ini berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar siswa, khususnya pada materi geometri.

3. Implikasi bagi Sekolah

Sekolah dapat mengembangkan kebijakan untuk mendorong penggunaan bahan ajar inovatif yang relevan dengan konteks lokal dan karakteristik siswa. Keberhasilan penggunaan media komik ini dapat menjadi model untuk pengembangan bahan ajar pada mata pelajaran dan jenjang lain.

4. Implikasi bagi Pengembang Kurikulum dan Pemerintah

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi pendekatan RME dan media visual (komik) dalam bahan ajar mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, pengembang kurikulum dan pembuat kebijakan pendidikan dapat mempertimbangkan pengembangan bahan ajar serupa secara lebih luas dalam kurikulum nasional, khususnya pada pembelajaran matematika di tingkat dasar.

5. Implikasi bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi penelitian lebih lanjut yang ingin mengeksplorasi pengembangan bahan ajar dengan media kreatif lainnya, seperti animasi, digital book interaktif, atau game edukatif. Selain itu, pendekatan RME juga dapat diuji efektivitasnya pada materi dan tingkat kelas yang berbeda.

5.3 Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian tersebut, peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Untuk Guru

Guru disarankan untuk menggunakan buku komik yang dikembangkan oleh peneliti dalam proses pembelajaran dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Melakukan apersepsi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif dan Pendekatan Matematika Realistik,
- 2) Menyajikan buku komik untuk setiap kelompok belajar siswa,
- 3) Menghimbau siswa untuk membaca terlebih dahulu buku komik sebelum menyelesaikan LKS,
- 4) Meminta siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya dalam menyelesaikan kegiatan kelompok. Selain itu, guru juga disarankan agar terus memperhatikan semua siswa untuk diarahkan agar tetap bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

2. Untuk Siswa

Siswa disarankan untuk membaca buku komik yang dikembangkan oleh peneliti terlebih dahulu sebelum menyelesaikan yang dikembangkan oleh peneliti pula. Penggunaan komik ini diyakini dapat membantu menumbuhkembangkan minat membaca siswa dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bangun datar khususnya segitiga, persegi dan persegi panjang. Sehingga dengan pemahaman ini diharapkan hasil pembelajaran bangun datar dapat lebih meningkat. Siswa juga disarankan untuk tetap bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

3. Untuk Sekolah

Sekolah disarankan untuk menggunakan bahan ajar berbasis komik ini secara konsisten dalam pembelajaran geometri bangun datar, karena terbukti dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

4. Untuk Peneliti Lain/Selanjutnya

Peneliti lain disarankan untuk mempertimbangkan prosedur pengembangan bahan ajar pada penelitian ini. Penelitian ini diharapkan mampu menginspirasi peneliti lain untuk mengembangkan bahan ajar matematika demi memenuhi kebutuhan siswa akan sebuah media PAKEM yang bermutu.

Ujicoba/ triangulasi data dalam penelitian ini hanya dilakukan sebanyak 2 kali, menimbang keterbatasan jumlah rombongan belajar kelas IV di sekolah tempat penelitian dilakukan. Untuk lebih memaksimalkan kualitas dan mengurangi tingkat kesalahan/ kelemahan pada buku komik yang dikembangkan, hendaknya peneliti lain dapat melanjutkan ujicoba/ triangulasi data minimal sampai 3 kali atau lebih di sekolah yang berbeda.

Uji keefektifan bahan ajar berbasis komik dilakukan tanpa kelas pembandingan. Guna mendapatkan gambaran utuh mengenai keefektifan bahan ajar, selanjutnya perlu dilakukan penelitian *quasi* eksperimen untuk keseluruhan isi produk dengan menggunakan kelas pembandingan.