

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Simpulan dari penelitian pengembangan komik matematika digital berbasis pendekatan RME untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas IV di SD Swasta Islam terpadu Al Hijrah 2 Deli Serdang, jenis pengembangan yang dilakukan yaitu Research and Development (R&D) yaitu penelitian dan pengembangan. Model yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE. Penelitian ini dilaksanakan di SD Swasta Islam Terpadu Al Hijrah 2 Deli Serdang. Poin pokok dari penelitian ini berdasarkan rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini telah menghasilkan produk komik matematika digital berbasis pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) yang dikembangkan menggunakan model ADDIE melalui lima tahapan, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Produk ini dirancang dengan tampilan menarik, berwarna, dan memuat permasalahan kontekstual yang dekat dengan kehidupan siswa sehingga dapat membantu mereka memahami konsep matematika secara lebih bermakna.
2. Hasil validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi menunjukkan bahwa komik matematika digital yang dikembangkan tergolong dalam kategori sangat valid dengan perolehan skor berturut-turut 85,3%, 100%, dan 78,3%. Hal ini berarti komik digital yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

3. Berdasarkan hasil respon guru diperoleh rata-rata skor 96% dengan kategori sangat praktis, sedangkan respon siswa menunjukkan nilai rata-rata 87,8% dengan kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa komik matematika digital berbasis pendekatan RME mudah digunakan, menarik, dan membantu proses pembelajaran.
4. Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan kemampuan numerasi siswa setelah menggunakan komik digital. Nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,72 termasuk dalam kategori tinggi, yang berarti pembelajaran menggunakan media ini efektif meningkatkan hasil belajar.
5. Hasil uji-t (Paired Sample t-Test) menunjukkan bahwa nilai t-hitung sebesar 10,34 lebih besar dari t-tabel sebesar 2,262 pada taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test siswa, yang membuktikan bahwa penggunaan komik matematika digital berbasis pendekatan RME berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan numerasi siswa kelas IV SD.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru, disarankan agar menggunakan komik matematika digital berbasis pendekatan RME sebagai alternatif media pembelajaran untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik, kontekstual, dan bermakna

bagi siswa. Guru juga dapat menyesuaikan cerita atau konteks komik dengan kehidupan nyata siswa agar pembelajaran semakin relevan.

2. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis digital, khususnya pada mata pelajaran matematika. Sekolah juga diharapkan dapat menyediakan fasilitas dan dukungan teknologi agar media seperti ini dapat dimanfaatkan secara optimal.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan komik digital berbasis RME untuk materi matematika lainnya, seperti bangun ruang, pecahan, atau pengukuran waktu, dengan skala uji coba yang lebih luas. Penelitian lanjutan juga dapat mengintegrasikan komik digital dengan unsur interaktif, seperti kuis atau permainan edukatif, agar hasil pembelajaran lebih maksimal.
4. Bagi Siswa, penggunaan komik matematika digital diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar dan membantu memahami konsep matematika dengan lebih menyenangkan melalui pengalaman kontekstual yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.