

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Proses pengembangan bahan bahan ajar komik digital menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development and Implementation, Evaluation*) peneliti melakukan semua tahapan. Berdasarkan hasil analisis diperoleh data bahwa nilai rata-rata siswa sebelum tindakan sebesar 72 dan nilai presentase ketuntasan sebesar 72%. Hasil penelitian pengembangan menunjukkan bahwa bahan ajar komik digital untuk siswa SD kelas III yang dihasilkan dikatakan sangat layak. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi ahli media menunjukkan kategori sangat baik (100%) dari rata-rata validator. Hasil validasi ahli materi menunjukkan kategori sangat baik (100%) dari rata-rata validator. Hasil validasi ahli bahasa menunjukkan kategori sangat baik (100%) dari rata-rata validator.

Hasil uji coba produk tanggapan siswa menunjukkan kategori sangat baik (100%) dan hasil uji coba produk tanggapan guru menunjukkan kategori sangat baik (100%).

Berdasarkan hasil evaluasi dapatkan nilai rata rata pre test (66,55) kurang dari nilai rata rata postes (83,40), secara deskriptif di nyatakan terdapat perbedaan rata rata hasil belajar pretes dan postes yang artinya penggunaan komik digital efektif berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi operasi bilangan dua digit.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Pendidik dapat menggunakan bahan pembelajaran matematika komik digital yang telah dikembangkan untuk mengatasi minimnya referensi bahan pegangan guru pada pembelajaran matematika

2. Bagi sekolah

Sekolah dapat menjadikan bahan pembelajaran matematika dalam bentuk komik digital sebagai panduan yang efektif dalam proses pembelajaran. Selain itu, sekolah dapat mengembangkan bahan ini sesuai dengan kebutuhan.