

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka kesimpulan dari penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan di lapangan dengan cara wawancara kepada salah satu guru matematika dan juga salah satu siswa kelas VIII di MTs Al-Munawwarah Binjai didapat bahwa guru masih menjadi pusat informasi siswa dalam belajar (*Teacher's Centre*) atau dengan kata lain sekolah tersebut masih menggunakan metode konvensional. Guru membutuhkan media belajar dalam menyampaikan materi ajar agar mudah diterima oleh siswa. Dan siswa juga membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan dipadukan dengan permainan yang dapat membangkitkan semangat belajar. Untuk itu pengembangan komik matematika berbasis *game based learning* benar diperlukan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi bangun datar sehingga dapat mendorong keberhasilan dalam belajar.

2. Komik matematika yang dikembangkan berbeda dengan komik edukasi yang sudah ada sebelumnya, yaitu komik yang peneliti kembangkan berbasis *game based learning*. Dimana komik yang berisi alur cerita yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dirancang dengan perpaduan *game* matematika yang dapat membuat siswa tidak hanya membaca saja tetapi juga bisa bermain sambil belajar matematika. Komik matematika yang dikembangkan berisi penjelasan tentang materi bangun datar, contoh soal, soal latihan dan juga *game* matematika. *Game* yang disajikan dalam komik matematika ini berupa *puzzle*, teka-teki silang dan juga cari kata. Ketiga *game* ini didesain tak lepas dari unsur matematika.
3. Hasil penilaian media pembelajaran komik matematika berbasis *game based learning* oleh validator menunjukkan hasil bahwa produk yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Oleh validator media diperoleh presentase skor rata-rata 100%, validator materi 86,2%, dan validator bahasa 93,3%. Hasil penilaian oleh ketiga validator tersebut memenuhi kategori sangat valid untuk digunakan.

Berdasarkan hasil penilaian guru matematika terhadap media pembelajaran komik matematika berbasis *game based learning* diperoleh presentase skor rata-rata 84,72% dengan kategori sangat valid. Dan berdasarkan hasil uji kelayakan produk komik matematika berbasis *game based learning* yang didapatkan dari angket respon siswa yang diberikan oleh 30 siswa di kelas VII-1 MTs Al-Munawwarah Binjai, menunjukkan hasil skor rata-rata 3,48 yang memenuhi kategori sangat layak.

4. Penyebarluasan yang dilakukan dalam penelitian ini terbatas. Penyebarluasan produk hanya dilakukan di sekolah yang menjadi lokasi penelitian yaitu MTs Al-Munawwarah Binjai sebanyak 10 buah komik.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti membuat saran sebagai berikut:

1. Komik matematika berbasis *game based learning* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi bangun datar di sekolah-sekolah lain.
2. Komik matematika berbasis *game based learning* ini dapat membantu guru dalam menyampaikan

materi ajar agar memudahkan guru dalam mencapai tujuan pendidikan.

3. Komik matematika berbasis *game based learning* ini diharapkan mampu memotivasi dan menumbuhkan minat belajar siswa untuk mendorong siswa dalam mencapai keberhasilan tujuan belajar.
4. Komik matematika berbasis *game based learning* ini mendapatkan penelitian dan pengembangan lebih lanjut agar menjadi lebih berkualitas, tidak hanya berbentuk visual tetapi dapat dijadikan audio-visual.
5. Komik matematika berbasis *game based learning* ini diharapkan dapat diakses oleh semua orang dengan menjadikannya komik digital (*e-comic*).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN