

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan, didapati kesimpulan yakni Pengembangan Media Komik dengan Model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika pada materi garis dan sudut untuk siswa Kelas V MIN 5 Aceh Tenggara dilakukan dengan mengikuti prosedur pengembangan menurut 4D yang meliputi 4 tahap pengembangan yaitu; 1) tahap pendefinisian, meliputi kegiatan analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa, analisis materi, serta merumuskan tujuan, 2) tahap perancangan, meliputi memilih media pembelajaran yang akan dikembangkan, merancang penyajian Media Pembelajaran Berbentuk Komik dan pembuatan Media Pembelajaran Berbentuk Komik, 3) tahap pengembangan meliputi penilaian Media Pembelajaran Berbentuk Komik oleh 1 Ahli Materi, 1 Ahli Media dan 1 Guru matematika kelas V dengan masing-masing penilaian memperoleh kategori “Sangat Layak”. Hal ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Berbentuk Komik dengan model *discovery learning* layak untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan memecahkan soal matematika siswa, tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba terbatas yang dilakukan kepada 20 Siswa Kelas V MIN 5 Aceh Tenggara hasil uji terbatas memperoleh kategori sangat baik untuk penilaian Media Pembelajaran.

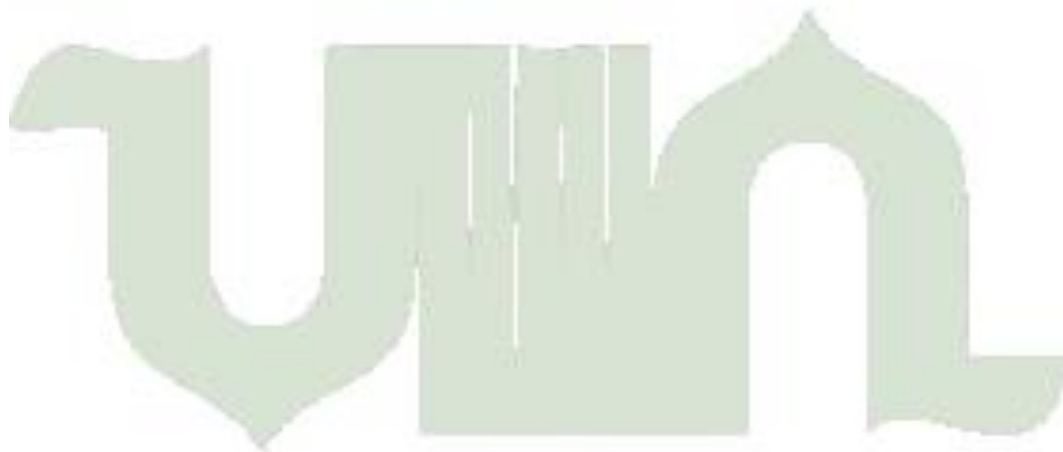
B. SARAN

1. Bagi Sekolah

- a. Pihak sekolah memberikan fasilitas para pendidik untuk mengikuti pelatihan pengembangan media pembelajaran untuk memperluas wawasannya serta meningkatkan kecakapan sebagai tenaga pendidik di masa sekarang.
- b. Menjadikan hasil pengembangan media komik menjadi bahan ajar dalam berlangsungnya kegiatan belajar mengajar dikelas.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut lagi untuk memperoleh data, masukan dan saran yang lebih banyak lagi agar menggunakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik yang dikembangkan lebih komplit dan lebih inovatif.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN