**BAB V**

**Penutup**

1. **Kesimpualan**

Berdasarkan prosedur penelitian yang telah di uraikan pada bab sebelumnya, hasil penelitian pengembangan bahan ajar matematika berbasis komik akan menjawab rumusan masalah yang meliputi Bagaimana pengembangan bahan ajar matematika berbasis komik materi pengukuran (waktu, panjang, dan berat) yang valid dan praktis. Bahan ajar tersebut di kembangkan dengan menggunakan prosedur pengembangan *tessmer* yang meliputi tahap *prelimenary* dan tahap *prototyping* menggunakan alur *formative evaluation.* Setelah dilakukan prosedur pengembangan tersebut, maka diperoleh bahan ajar valid, praktis, sebagai berikut:

1. **Kevalidan Pengembangan Bahan Ajar Matematika pengukuran (waktu, panjang, dan berat)** **Berbasis Komik kelas II**

Kevalidan bahan ajar diperoleh pada tahap *expert review* berdasarkan skor yang diberikan oleh ketiga validator pada lembar angket. Dalam proses pengembalian bahan ajar, peneliti berupaya memunculkan keterkaitan antara bahan ajar yang dikembangkan dengan materi. Banyak saran yang diberikan oleh validator diantaranya yaitu penyusunan bahan ajar secara lebih sistematis, penambahan gambar/ilustrasi yang menarik pada bahan ajar sesuai dengan nilai-nilai keislaman.

Tahap validasi bahan ajar ini dilakukan oleh tiga pakar/ahli yaitu ahli desain oleh Ines Tasya Jadidah, M.Pd., ahli bahasa oleh Hani Atus Sholikhah, M.Pd., dan ahli materi oleh Mulyati ,S.Pd.I. Berikut penjelasan tentang validasi desain, bahasa, dan materi yaitu:

1. **Validasi Ahli Desain**

Validasi desaian dilakukan untuk mengetahui kualitas dari desain yang telah dibuat baik dari segi kondisi fisik, kualitas bahan, dan sebagainya.

Dari hasil rekapitulasi ahli desain dan berdasarkan kriteria kevalidan yang ditentukan oleh peneliti, maka bahan ajar dikembangkan termasuk kategori valid dengan rata-rata total kevalidan sebesar 80 (perhitungan lembar angket terlampir.

1. **Validasi Ahli Bahasa**

Validasi bahasa dilakukan untuk mengetahui kualitas bahasa yang digunakan dalam mengembangkan bahan ajar, baik dari nilai kesopanan, nilai keindahan, komunikatif dan sebagainya.

Dari hasil validasi bahasa, dengan berdasarkan kriteria kevalidan yang ditentukan oleh peneliti, maka bahan ajar yang dikembangkan termasuk kategori valid dengan rata-rata total kevalidan 76 (perhitungan lembar angket validasi terlampir). Aspek-aspek desain yang divalidasi adalah sebagai berikut: Nilai kesopanan, nilai keindahan, dan komunikatif.

1. **Validasi Ahli Materi**

Validasi materi dilakukan untuk mengetahui kesesuaian materi dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran tematik yang digunakan oleh sekolah.

Dari hasil validasi materi, deangan berdasarkan kriteria kevalidan yang ditentukan oleh peneliti, maka bahan ajar yang dikembangkan termasuk kategori sangat valid dengan rata-rata total kevalidan sebesar 100 (perhitungan lembar angket validasi *terlampir*). Aspek-aspek desain yang divalidasi adalah sebagai berikut: Keseuaian dengan kurikulum, kesesuaiam isi, kesesuaian ilustrasi gambar,dan cara penyajian.

Berdasarkan hasil rekapitulasi validator, diperoleh rata-rata dengan kategori valid. Maka, bahan ajar matematika tematik berbasis komik kelas II dikategorikan valid.

1. **Kepraktisan pengembangan bahan ajar matematika berbasis komik**

Berdasarkan hasil analisis angket kepraktisan pada tahap one-to-one yang diisi oleh tiga orang peserta didik menyatakan bahwa bahan ajar yang dikembangkan praktis. Hasil dari uji kepraktisan tersebut dapat dilihat dari resfon yang diberikan oleh ketiga peserta didik tersebut.

Sedangkan, hasil analisis angket kepraktisan pada tahap *small group* yang diisi oleh 5 kelompok dan setiap kelomok berjumlah 5 peserta didik menyatakan bahwa bahan ajar yang di kembangkan praktis. Hasil uji kepraktisan dapat di lihat dari resfon dan angket yang diberikan kepada lima kelompok tersebut. Adapun, perbedaan jawaban dari setiap kelompok terletak pada bagian bahasa, hal ini disebabkan karena peserta didik kesulitan dalam memberikan komentar yang berkaitan dengan bahasa yang ada di buku.

Prototype dari proses revisi berdasarkan hasil evaluasi atau tes akhir di lakukan pada tahap *one-to-one dan small group* diperoleh bahan ajar matematika berbasis komik kelas II yang di kembangkan menggunakan metode Tessmer dapat di kategorikan sangat praktis dengan melihat lembar angket resfon peserta didik (terlampir).

Jadi, berdasarkan hasil skor kepraktisan pada tahap *one-to-one* dan *small group*, maka bahan ajar matematika berbasis komik kelas II dikategorikan praktis dan dapat di uji cobakan pada tahap *field test.*

1. **Saran**

Setelah pembahasan tentang kesimpulan, maka tidaklah berlebihan kiranya peneliti memberikan saran berdasarkan temuan-temuan penelitian tersebut, maka peneliti memberikan beberapa saran, baik kepada pembaca, kepada guru maupun kepada peneliti selanjutnya, yaitu:

1. Bahan ajar yang dihasilkan perlu dikembangkan dan digunakan dalam materi lain dan bidang lain yang sejenis dengan menggunakan media berbasis komik.
2. Guru harus terus memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran dan diskusi kelompok, menjelaskan pentingnya materi tersebut dipelajari dan kaitannya dengan kehidupan sehari-hari.

**DAFTAR PUSTAKA**

Ajidarma, Seno. G. 2002. *Sastra Film Dalam Komik Teguh Santosa*. Jakarta: Kompas

Al-Fandi, Haryanto. 2011. *Desain Pembelajaran Yang Demokratis dan Humanis*. Yogyakarta: AT-RUZZ Media

Astuti, Tri. Pengembangan Media Komik Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Kartun 3D Berbasis Muvizu Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas I di SD LAB SCHOOL UNNES, *Skripsi* tidak diterbitkan, (Universitas Semarang), Diakses Pada Tanggal 18 September 2019.

Bonneff, Marcel. 1998. *Komik Indonesia. Jakarta*: Penerbit KPG

Jihad, Asep. 2008. *Pengembangan Kurikulum Matematika*. Yogyakarta: Multi Pressindo

Kusaeri, Suprananto. 2013. *Pengukuran dan Penilaian Pendidikan*. Yogyakarta. Graha Ilmu

Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andy

Lestari, Ika. 2003. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata

\_\_\_\_\_\_\_, 2013, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata

Maharsi, Indiria. 2010. Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas. Yogyakarta: Penerbit Kata Buku.

Mastur. A.G. 1996. *Peranan Pendidikan Dalam Pembinaan Kebudayaan Nasional Provinsi Kalimantan Timur. Kalimantan Timur*: Bagian Proyek Penelitian, Pengkajian Dan Pembinaan Nilai-Nilai Budaya Kalimantan Timur

Mccloud, Scott. 2002. *Understanding Comics*. Jakarta: Penerbit KPG

Mohamad, Sri. R. 2015. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model Penemuan Terbimbing di SMP Kelas VII Pada Materi Kubus dan Balok.* Gorontalo: Fakultas MIPA Universitas Negeri Gorontalo

Oemar, Hamalik. 2002. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara

Rahmadi, Furdan. 2015. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pemecahan Masalah Berorientasi pada Kemampuan penalaran dan komunikasi matematika*. Yogyakarta: Pendidikan matematika UNY

Samiha, Yulia. T. 2019. *Desain Pengembangan Bahan Ajar IPS MI Berbasis Kearifan Lokal*. Palembang: Rafah Press

Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Pendidikan*. Cet VI. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 1990. *MEDIA PENGAJARAN: Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: Sinar Baru

Sugiono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta

Supriyanta, Eka. Y. Pengembangan Media Komik Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tentang Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia Pada Kelas V SD Muhammadiyah Mutihan Wates Kulon Progo, *Skripsi* Tidak Diterbitkan, (Universitas Negeri Yogyakarta), Diakses Pada Tanggal 20 September 2019.

Syafa’ah, Alfiatus. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Cerita Bergamba/ Komik Materi Pokok Pembagian Dengan Pendekatan Inquiry Sisula Kelas III SDN Jatimulyo II Malang, *Skripsi* Tidak Diterbitkan, (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim), Diakses Pada Tanggal 18 September 2019.

Toto, Rumihat. DKK. 2011*. Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press

TTPQ. 2006. *Al-Quran Dan Terjemahnya*. Bandung: CV Penerbit Diponegoro