

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, diperoleh beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Kevalidan Bahan Ajar Berbasis Kartun Matematika

Setelah melalui proses validasi pada tahap *expert review* yang terfokus pada segi konten, konstruk, dan bahasa digabungkan dengan komentar dan saran *learners* pada tahap *one-to-one evaluation* yang difokuskan pada keterbacaan siswa maka bahan ajar berbasis kartun matematika pada materi peluang dapat dinyatakan valid.

2. Kepraktisan Bahan Ajar Berbasis Kartun Matematika

Bahan ajar berbasis kartun matematika pada materi peluang yang telah dikembangkan telah memenuhi kriteria praktis. Kriteria tersebut ialah dari hasil pengerjaan, siswa dapat mendeskripsikan sendiri istilah-istilah dalam bahan ajar; siswa dapat mengisi lembar “kesimpulan “ dengan tepat; serta siswa menyatakan ketertarikan terhadap bahan ajar.

3. Efek Potensial Bahan Ajar Terhadap Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil belajar siswa setelah menggunakan bahan ajar berbasis kartun matematika pada materi peluang yang telah dikembangkan diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 88,19 yang tergolong dalam klarifikasi sangat baik. Sehingga bahan ajar berbasis kartun matematika memiliki efek potensial terhadap hasil belajar siswa kelas IX.2 di SMP Muhammadiyah 2 Palembang.

5.2. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memiliki beberapa saran yaitu :

1. Bagi siswa, sebelum menggunakan bahan ajar berbasis kartun sebaiknya baca petunjuk penggunaan bahan ajar serta jika mengalami kendala dalam memahami materi maka baca ulang materi yang difokuskan pada permasalahan yang dialami tokoh kartun.
2. Bagi guru, saat melaksanakan pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis kartun, sebaiknya jelaskan terlebih dahulu bahwa siswa harus mengingat ilustrasi-ilustrasi gambar pada setiap materi, selain itu siswa harus fokus pada permasalahan yang dialami tokoh kartun.
3. Bagi sekolah, disarankan menggunakan bahan ajar berbasis kartun
4. Bagi peneliti lain, sebaiknya teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data kepraktisan menggunakan observasi karena penggunaan teknik tersebut lebih terstruktur dan memberi kemudahan dalam menarik kesimpulan serta selama tahapan pengembangan sebainya kegiatan pada setiap tahap direkam.. Selain itu saat menggambar menggunakan aplikasi sebaiknya rancangan disketsa menggunakan pensil yang hanya berupa goresan-goresan halus; gambar tokoh kartun sebaiknya jangan terlalu besar; buatlah gambar kartun yang berbeda dan menggabarkan ciri khas peneliti; konteks yang digunakan jika memungkinkan sebaiknya yang sudah biasa dilihat oleh siswa atau konteks yang dibuat dalam bentuk kartun.

DAFTAR PUSTAKA

- Akker, J.V. D., et al. 2010. *An Introduction to Educational Design Research*. Netherlands: Nedzodruk, Eschede.
- 1999. *Design Approaches And Tools In Education And Training*. The Netherlands : Enschede.
- Anthony, G. and Margaret W. 2009. "Characteristics of Effective Teaching of Mathematics: A View from the West". *Journal of Mathematics Education*. 2(2), 147-164.
- Arikunto, S. 2012. *Dasar Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Asyar, R. 2012 *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Jakarta : referensi Jakarta.
- Dimiyati dan mudjiono. 2006. *Belajan dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rieneka Cipta.
- Depdiknas. 2008. *Panduan pengembangan bahan ajar*. Jakarta : Dirjen Manajemen Dikdasmen SMA.
- Eker, C. and Karadeniz O. 2014. "The Effects of Educational Practice with Cartoons on Learning Outcomes". *International Journal of Humanities and Social Science*.4(14).
- Gonik, L. and Woollcott S. 1993 . *The cartoon guide to statistic*. Terjemahan :Tri Pujanarto. USA: HaperColins Publishers, Inc.
- Hamzah, M.Ali dan Muhlissrarini.2014. *Prancangan dan strategi pembelajaran matematika*. Jakarta: Rajawali pers.
- Harti, Farida P., Mulyoto, dan Soetarno. 2013. "The Influence of Cartoon and Power Point Media Towards Student's Learning Outcomes Reviewed From High and Low of Interest Of The Student's Learning Interest The Material About Consumers' Languages and Gesture on Majored Students, Class XII PJ SMK". (Online). *Jurnal Te Pendidikan dan Pembelajaran*, 1 (3), 312-320.
- Kurniawati, I. 2012. Pengembangan Bahan Ajar. <http://belajar.kemdikbud.go.id>. Diakses pada 16 Juni 2016.
- Lail, F. 2015. Pengembangan Buku Kartun Matematika Berbasis Kontextual Untuk Memenuhi Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Peluang. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

- Limareni, N, dkk. 2015. "Pengembangan bahan ajar materi peluang menggunakan konteks bahan bakar minyak dengan pendekatan matematika realistik indonesia di SMP". *Jurnal Pendidikan Matematika UNSRI*. 9(1), 49-58.
- Marsigit. 2008. *Pendekatan Matematika Realistik Pada Pembelajaran Pecahan di SMP*. Pelatihan Nasional PMRI Untuk Guru SMP di LPP Yogyakarta diselenggarakan FMIPA Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ogle, G. J. 2002. *Towards A Formative Evaluation Tool. disertasi*. Blacksburg : Fakultas Virginia Polytechnic Institute dan State University.
- Oundo, M. B., 2013. "Factors Affecting Mathematics Academic Counselling Services: The Secondary School Counsellors' Perspective". *International Journal of Education and Research*.1(12), 201-333.
- Permendikbud. PP nomor 22 tahun 2016 tentang *Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta : Permendikbud.
- Prastowo, A. 2011. *Panduan membuat bahan ajar inovatif*. Jogjakarta: Diva press.
- Putra, S. R. 2013. *Desain evaluasi belajar berbasis kerja*. Jojakarta : DIVA Pers.
- Sadiman, A.S, dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Sengul, S. 2011. "Effects of Concept Cartoons on Mathematics Self- Efficacy of 7th Grade Students". *Kuram ve Uygulamada Eđitim Bilimleri, Educational Sciences: Theory & Practice*. 11(4).
- Septy, L. 2015. Pengembangan Media pembelajaran Komik Materi Peluang di Kelas VIII. *tesis*. Palembang : FKIP Universitas Sriwijaya.
- Sudjana, N. dan Ahmad R. 2011. *Media Pengajaran (Penggunaan dan pembiatannya)*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sullivan, P. 2011. *Teaching mathematics : using research-informed*. Australia: ACER pers.
- Susanto, A. 2014. *Teori belajar dan pembelajaran disekolah dasar*. Jakarta: Kencana.
- Russell. J, et. al., 2011. *Instructional Teknologi & Media For Learning*. Terjemahan : Arif Rahman. Jakarta : Kencana.

Tessmer, M. 1998. *Planning and Conducting Formative Evaluations*. Philadelphia
London: Kogen Page.

Toh, T. L (2009). *Use of cartoons and comics to teach algebra in mathematics classrooms,* dalam <http://ww.mav.vic.edu.au/files/conferences/2009/12Toh.pdf>. diakses pada 31 Desember 2016.

Zulkardi. 2006. *formative evaluation : what, when, why, and how*. dalam <http://www.oocities.org/zulkardi/books.html>. diakses pada 19 Oktober 2016,