

## BAB V

### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### A. Simpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah peneliti jelaskan pada bab IV mengenai media komik digital bangun datar berbasis etnopedagogi ini dapat peneliti simpulkan bahwa :

1. Pengembangan media komik digital Bangun datar berbasis Etnopedagogi ini peneliti laksanakan sebagaimana mengikuti alur penelitian ADDIE dengan 5 (lima) tahapan diantaranya : 1) *Analysis* (Analisis), 2) *Design* (Desain), 3) *Development or Production* (Pengembangan), 4) *Implementation or Delivery* (Implementasi), dan 5) *Evaluation* (Evaluasi).
2. Kelayakan terhadap media komik bangun datar berbasis etnopedagogi ini memperoleh skor rata-rata dari ahli media sebesar 86% dan ahli materi sebesar 96%, untuk ini score dikategorikan “Sangat Layak”. Selain itu, rata-rata dari ahli bahasa sebesar 82,5% dengan kategori “Layak”. Dalam hal ini secara keseluruhan perolehan nilai skor dari para ahli tersebut media komik digital bangun datar berbasis etnopedagogi memperoleh skor rata-rata sebesar 88,16% dengan kategori “Sangat Layak” digunakan untuk peserta didik kelas rendah sekolah dasar.
3. Berdasarkan hasil uji efektivitas pengembangan media pembelajaran bangun datar berbasis etnopedagogi memperoleh hasil *Paired Sample T Test* bahwa nilai t hitung sebesar 0,05 dengan signifikansi  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif media komik digital bangun datar berbasis etnopedagogi dengan koneksi matematika. Berdasarkan hasil perhitungan nilai N-Gain tersebut diperoleh bahwa pada penelitian ini mendapatkan skor rata-rata N-Gain sebesar 0.7061. Dalam hal ini berdasarkan Nilai N-Gain score  $0.7061 > 0,7$  atau dapat dikategorikan peningkatan kemampuan koneksi matematika siswa tergolong “Tinggi”.

## **B. Rekomendasi**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media Komik Bangun Datar berbasis Etnopedagogi untuk meningkatkan kemampuan koneksi matematika, maka peneliti memberikan saran dan masukan, diantaranya :

### **1. Bagi Guru**

Guru berperan sebagai fasilitator, pembimbing serta pemberi contoh yang baik kepada peserta didiknya. Peneliti berharap media komik bangun datar ini dapat dijadikan referensi mengajar dalam bidang matematika maupun lainnya, serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari pengembangan materi dari bahan ajar yang dikemas dalam media komik digital bangun datar dengan hasil kemampuan koneksi peserta didik meningkat, dibanding dengan hanya memanfaatkan bahan ajar yang tersedia seperti buku pelajaran. Peneliti juga berharap guru dapat lebih semangat dalam mengembangkan kreatifitasnya dalam menciptakan ataupun mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif lagi

### **2. Bagi Sekolah**

Peneliti berharap bagi pihak sekolah dapat memfasilitasi siswa dengan memperbanyak buku seperti komik, sehingga mempermudah siswa dalam memaknai kalimat abstrak dengan bantuan gambar. Terlebih lagi, komik banyak dicari oleh siswa untuk bahan literasi sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai.

### **3. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Peneliti berharap dapat mempertahankan ide-ide dalam merancang media pembelajaran yang inovatif bagi peserta didik ke depannya serta dapat dikembangkan dengan inovasi yang relevan dengan problematika siswa di lapangan, sehingga menjadi lebih baik lagi dalam membantu meningkatkan mutu pendidikan.