

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada BAB sebelumnya maka dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian ini telah menghasilkan media pembelajaran berbentuk komik pada persamaan linear satu variabel yang sangat valid, sangat praktis dan tingkat kemampuan representasi matematis peserta didik yang tinggi. Hal ini berarti bahwa rumusan masalah penelitian ini telah terjawab, yaitu sebagai berikut:

1. Tingkat validitas media komik untuk memfasilitasi kemampuan representasi matematis peserta didik adalah sangat valid dengan persentase 88,29%. Hal ini berdasarkan penilaian dan saran dari 3 validator ahli materi pembelajaran dan 3 validator ahli teknologi pendidikan tentang media komik.
2. Tingkat praktikalitas media komik untuk memfasilitasi kemampuan representasi matematis peserta didik adalah sangat praktis dengan persentase 86,15%. Hal ini berdasarkan penilaian dan saran dari kelompok kecil yang terdiri dari 6 orang peserta didik dan kelompok besar/terbatas yang terdiri dari 24 orang peserta didik.
3. Tingkat kemampuan representasi matematis peserta didik setelah menggunakan media komik adalah tinggi dengan nilai 83. Hal ini berdasarkan hasil tes soal kemampuan representasi matematis yang

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

didapatkan oleh peserta didik setelah menggunakan media komik selama 4 kali pertemuan.

## B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyarankan hal-hal berikut:

### 1. Saran pemanfaatan

Dalam penggunaan media komik ini dapat dikolaborasikan dengan pembelajaran matematika yang menarik lainnya agar pembelajaran menjadi lebih bervariasi.

### 2. Saran pengembangan produk

- a. Peneliti menyarankan bagi peneliti selanjutnya agar menggunakan kelas pembanding karena media komik ini dikembangkan tanpa kelas pembanding.
- b. Peneliti menyarankan bagi peneliti selanjutnya agar menyajikan materi pembelajaran yang lain namun tetap dapat memfasilitasi kemampuan representasi matematis peserta didik.
- c. Peneliti menyarankan bagi guru yang ingin menggunakan media komik sebagai media pembelajaran agar dapat membuat cerita yang lebih panjang lagi namun tetap menarik perhatian peserta didik.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.