

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran matematika *e-comic* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada soal cerita materi SPLDV sudah valid dan praktis serta telah teruji mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada soal cerita materi

B. Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah peneliti lakukan, maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. *E-Comic* yang dihasilkan oleh peneliti belum termasuk media yang interaktif dalam penggunaannya, oleh karena itu peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya agar dapat menjadikan media *e-comic* dengan inovasi terbaru seperti *e-comic* yang interaktif.
2. Bagi peneliti selanjutnya yang hendak mengembangkan media pembelajaran serupa dapat dilakukan dengan inovasi materi yang berbeda ataupun dengan tujuan yang berbeda dengan melakukan uji coba kepraktisan di dua sekolah sebagai pembanding.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrar, A. I. P. (2015). Jenis-Jenis Belajar Matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 3(1), 51-62.
- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan solusi dalam perkembangan teknologi pendidikan di Indonesia. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*.
- Astutiani, R. (2019). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika dalam Menyelesaikan Soal Cerita Berdasarkan Langkah Polya. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)* (Vol. 2, No. 1, pp. 297-303).
- Batubara, H. H. (2020). Media pembelajaran efektif. Semarang: *Fatawa Publishing*, 3.
- Dwidarti, U., Mampouw, H. L., & Setyadi, D. (2019). Analisis kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal cerita pada materi himpunan. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 315-322.
- Idrianto, M (2021). Pengembangan *E-Comic* Matematika Materi Aritmatika Sosial Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Palopo. *Skripsi Mahasiswa IAIN PALOPO*.
- Mashuri, S. (2019). *Media pembelajaran matematika*. Deepublish.
- Mataram, S. (2017). *Struktur Visual Komik*. Dwi-Quantum.
- Mita, D. S., Tambunan, L. R., & Izzati, N. (2019). Analisis kemampuan pemecahan masalah peserta didik dalam menyelesaikan soal PISA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(2), 25-33.
- Ningsih, A. (2021). Pengembangan *E-Comic* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa pada Materi SPLDV. *Skripsi Mahasiswa UIN SUSKA RIAU*.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81 A tahun 2013 Tentang Implementasi Kurikulum 2013.
- Puspaningtyas, N. D. (2019). Berpikir lateral siswa SD dalam pembelajaran matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 24-30.

- Putra, A., & Milenia, I. F. (2021). Systematic literature review: media komik dalam pembelajaran matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 30-43.
- Putra, G. L. A. K., & Yasa, G. P. P. A. (2019). Komik sebagai sarana komunikasi promosi dalam media sosial. *Jurnal nawala visual*, 1(1), 1-8.
- Radyuli, P., & Khairani, N. (2019). Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital (Studi Kasus Kelas X SMK-SMAK Padang). Dalam *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 6(1), 55-65.
- Rahim, F. R., Suherman, D. S., & Murtiani, M. (2019). Analisis Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 3(2), 133-141.
- Rayanto & Sugiarti (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2: Teori & Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). Addie, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 51-59.
- Sakinah, N., & Hendriana, B. (2022). Pengembangan media pembelajaran *e-comic* pada materi sistem persamaan linear dua variabel. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 7(1), 225-234.
- Santoso, Farhan. (2015). Efektivitas penerapan Quantum Teaching terhadap hasil belajar Elektronika Dasar pada siswa kelas X jurusan Teknik Ototronik SMK Negeri 1 Seyegan. *E-JPTE (Jurnal Elektronik Pendidikan Teknik Elektronika)*, 4(8), 25-38.
- Satrianawati (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Sleman: Budi Utama.
- Shoffa, Shoffan. (2021). *Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. Bojonegoro: Agrapana Media.
- Sholekah, L. M. A., & Waluyo, A. (2017). Analisis kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal matematika ditinjau dari koneksi matematis materi limit fungsi. *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 1(2).
- Siregar, N. R. (2017). Persepsi siswa pada pelajaran matematika: studi pendahuluan pada siswa yang menyenangi game. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 1.

Suci, A. A. W. (2012). Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada pembelajaran problem posing berkelompok. *MATHEdunesa*, 1(2).

Sugiyono (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.

