

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka didapat kesimpulan penelitian sebagai berikut:

1. Media pembelajaran komik digital berbasis etnomatematika tari kretek yang terintegrasi keislaman pada siswa kelas VII MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus dikembangkan menggunakan *Research and Development (R&D)* dengan model penelitian pengembangan Four-D (4D) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, dkk. Model ini meliputi empat tahapan yang terdiri dari Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*) dan Penyebaran (*Disseminate*). Tahap *define* meliputi analisis awal-akhir, analisis karakteristik siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan. Kemudian dilanjutkan tahap *design* yang meliputi pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal. Selanjutnya dilakukan tahap *develop* dengan proses validasi ahli, revisi produk, dan uji coba produk. Kemudian dilanjutkan tahap akhir yaitu tahap *disseminate* atau penyebaran produk yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak digunakan.
2. Media pembelajaran komik digital berbasis etnomatematika tari kretek yang terintegrasi keislaman telah dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil validasi Ahli Materi diperoleh rata-rata persentase 88,89% dengan kriteria “sangat layak”. Dari hasil Ahli Media diperoleh rata-rata persentase sebesar 82,78% dengan kriteria “sangat layak”. Sedangkan dari Ahli Integrasi Nilai Keislaman diperoleh rata-rata persentase sebesar 95% dan termasuk dalam kriteria “sangat layak”. Selain itu, berdasarkan respon siswa diperoleh rata-rata persentase sebesar 98% sehingga produk komik digital yang dikembangkan termasuk dalam kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil validasi ketiga ahli dan analisis respon peserta didik terhadap media komik digital yang dikembangkan, didapatkan hasil bahwa produk komik digital berbasis etnomatematika tari kretek yang terintegrasi keislaman termasuk dalam kriteria sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran matematika.

B. Saran

Berdasarkan simpulan diatas, peneliti dapat memberikan beberapa saran antara lain:

1. Saran untuk Madrasah

Madrasah diharapkan dapat memaksimalkan penggunaan sarana dan prasarana sebagai penunjang pembelajaran berbasis teknologi informasi.

2. Saran untuk Guru

Guru dapat menggunakan media pembelajaran yang telah peneliti kembangkan dengan tetap memperhatikan kegiatan siswa dan perannya sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran.

3. Saran Untuk Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran yang telah peneliti kembangkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, baik secara mandiri maupun didalam kelas.

4. Saran untuk Peneliti Lain

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dan masukan dalam melakukan pengembangan media pembelajaran, serta dapat menyempurnakan hal-hal yang masih menjadi kekurangan dalam media ini.