

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan komik berbasis *open ended problem* berbantuan *artificial intelligence* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa MI Negeri Kota Cirebon dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan komik berbasis *open ended problem* berbantuan *artificial intelligence* pada pokok bahasan soal cerita penjumlahan dan pengurangan mengacu pada langkah-langkah model ADDIE. Tahapan pengembangan ini melalui beberapa tahap, yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, serta evaluasi.
2. Hasil uji kevalidan komik berbasis *open ended problem* oleh para ahli mendapatkan hasil layak untuk digunakan. Hasil validasi oleh ahli media mendapatkan persentase sebesar 92,6%% dengan kategori sangat valid, penilaian oleh ahli materi sebesar 80% dengan kategori sangat valid, dan hasil penilaian ahli bahasa sebesar 96% dengan kategori sangat valid. Sehingga dapat dikatakan bahwa komik berbasis *open ended problem* berbantuan *artificial intelligence* pada pokok bahasan soal cerita penjumlahan dan pengurangan layak digunakan dalam pembelajaran.
3. Hasil kepraktisan guru dan siswa terhadap komik berbasis *open ended problem* menunjukkan hasil respon guru sebesar 94,67% dalam kategori sangat praktis dan respon siswa sebesar 98,62% dalam kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa komik berbasis *open ended problem* berbantuan *artificial intelligence* pada pokok bahasan soal cerita penjumlahan dan pengurangan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.
4. Hasil uji efektivitas komik berbasis *open ended problem* menunjukkan bahwa nilai N-Gain sebesar 0,6057 dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa komik berbasis *open ended problem* berbantuan *artificial intelligence* pada pokok bahasan soal cerita penjumlahan dan

pengurangan ini efektif digunakan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan komik berbasis *open ended problem* berbantuan *artificial intelligence*, beberapa implikasi telah diperoleh, yaitu:

1. Sebagai motivasi untuk menciptakan produk berupa media komik yang lebih menarik lagi.
2. Sebagai media penunjang untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran matematika.
3. Sebagai salah satu media yang dapat memotivasi siswa saat belajar matematika, khususnya pada materi terkait soal cerita penjumlahan dan pengurangan.
4. Memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperoleh pengalaman serta pengetahuan baru dalam proses pembelajaran.

C. Rekomendasi

1. Jika ingin mengembangkan media pembelajaran berupa komik, maka perlu memperhatikan lebih banyak mengenai keselarasan antara materi dan kebutuhan siswa. Selain itu, penting juga untuk memperhatikan model pembelajaran yang sesuai.
2. Media pembelajaran komik ini sudah bagus untuk digunakan dalam materi terkait soal cerita penjumlahan dan pengurangan pada tingkat SD/MI, namun belum tentu cocok untuk jenjang pendidikan lainnya.
3. Penelitian mengenai pengembangan komik berbasis *open ended problem* berbantuan *artificial intelligence*, ini masih terbatas pada materi soal cerita penjumlahan dan pengurangan saja sehingga disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran komik untuk materi lainnya.