BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat diambil beberapa kesimpulan berikut:

- Keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media e-comic berbasis aplikasi Ibis Paint X materi segi empat di kelas VII MTs Negeri 2 Banjarmasin telah mememenuhi kriteria "Sangat Baik".
- 2. Terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *post test* kelas eksperimen yang menggunakan media *e-comic* dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional pada materi segi empat di kelas VII MTs Negeri 2 Banjarmasin.
- 3. Terlaksananya kegiatan pembelajaran menggunakan media *e-comic* dan adanya perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dapat disimpulkan bahwa media *e-comic* berbasis aplikasi *Ibis Paint X* materi segi empat efektif digunakan di kelas VII MTs Negeri 2 Banjarmasin tahun ajaran 2021/2022.

B. Rekomendasi

Rekomendasi serta saran terhadap hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang telah diuraikan sebagai berikut:

- 1. Materi yang diceritakan di dalam media *e-comic* hanya memuat tentang jajargenjang dan belah ketupat. Harapan peneliti pada penelitian selanjutnya dapat memperbanyak materi yang dapat disampaikan.
- 2. Peneliti merekomendasikan aplikasi *Ibis Paint X* tidak hanya digunakan untuk membuat media *e-comic* saja tetapi juga media pembelajaran kreatif lainnya.
- 3. Media visual seperti *e-comic* dapat diterapkan tidak hanya pada pembelajaran matematika tetapi juga pada mata pelajaran lainnya.