

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian dan pengembangan produk yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Dalam era modern seperti sekarang ini, pembelajaran sudah didominasi dengan menggunakan media digital yang memanfaatkan teknologi *android*, salah satunya yaitu pengembangan E-LKS berbasis desain situasi didaktis berbantuan *flipbook*. Adapun spesifikasi dari pengembangan produk berupa E-LKS yang telah dibuat ini yakni: (1) Produk yang dikembangkan yaitu berupa E-LKS (Elektronik Lembar Kerja Siswa), (2) Struktur E-LKS yang dikembangkan akan mengikuti struktur Depdiknas tahun 2008. Dimana terdapat 7 unsur yaitu judul, petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, materi pokok, informasi pendukung, tugas dan langkah kerja, serta penilaian, (3) Kualitas E-LKS yang akan dikembangkan memenuhi kriteria tertentu yaitu kriteria valid dan kriteria praktis, (4) E-LKS yang dikembangkan membahas mengenai materi Barisan dan Deret Geometri tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas VIII, serta (5) E-LKS dirancang guna sebagai media maupun sumber bahan ajar matematika siswa kelas VIII tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) dalam meminimalisir terjadinya *learning obstacle*.
2. Kelayakan E-LKS berbasis desain situasi didaktis berbantuan *flipbook* berdasarkan penilaian validator ahli materi dan ahli media termasuk dalam kategori “**sangat valid**” dengan perolehan hasil yaitu pada tahap pertama ahli materi diperoleh hasil yaitu 91,84% sedangkan pada tahap kedua ahli materi diperoleh hasil yaitu 93,47%, sehingga mendapatkan skor rata-rata sebesar 92,65% dengan kriteria **sangat valid**. Pada tahap pertama ahli media diperoleh hasil yaitu 74,53% sedangkan pada tahap kedua ahli media diperoleh hasil yaitu 87,96%, sehingga mendapatkan skor rata-rata sebesar 81,24% dengan kriteria **sangat valid**. Sedangkan berdasarkan hasil penilaian pendidik, E-LKS termasuk dalam kategori **valid** dengan perolehan skor sebesar 71,88%.
3. Tingkat kepraktisan suatu produk dapat dilihat dari hasil tanggapan respon peserta didik terhadap uji coba lapangan. Hasil tanggapan respon peserta didik menunjukkan bahwa E-

LKS termasuk dalam kategori **praktis** dengan perolehan persentase skor sebesar 61%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa E-LKS berbasis desain situasi didaktis **praktis** dan **layak** digunakan sebagai bahan ajar alternatif bagi pendidik maupun peserta didik karena dapat meningkatkan kemampuan berpikir mereka guna meminimalisir terjadinya *learning obstacle* dalam diri peserta didik SMP/MTs kelas VIII.

B. Saran

Berdasarkan Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat saran-saran dari peneliti untuk perbaikan E-LKS kedepannya sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris tentang pengembangan E-LKS berbasis desain situasi didaktis sehingga pihak sekolah dapat merekomendasikan kepada para guru untuk mencoba metode pembelajaran tersebut dengan cara mengadakan pelatihan khusus kepada para guru terkait media yang cocok untuk memaksimalkan pembelajaran.

2. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada para guru khususnya guru matematika dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih bermakna sesuai perkembangan zaman era digital salah satunya E-LKS berbasis desain situasi didaktis sehingga dapat mengasah dan meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik dalam menghadapi kesulitan belajar.

3. Bagi Siswa

Dengan adanya hasil dari penelitian pengembangan E-LKS berbasis desain situasi didaktis ini diharapkan dapat memaksimalkan pemahaman siswa serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa sehingga siswa menjadi tertarik dan semangat untuk belajar matematika.

4. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya dalam mengembangkan media khususnya media E-LKS dalam bidang pendidikan. Peneliti menyadari bahwa hasil penelitian ini belum sempurna sehingga diperlukan perbaikan untuk mencapai hasil yang lebih sempurna, terutama yang berkaitan dengan pembelajaran E-LKS berbasis desain situasi didaktis.