

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Simpulan pada penelitian ini yaitu berdasarkan dari hasil penelitian dan pengembangan *e-modul* interaktif berbasis *RME* dan *sosio culture* yang telah terlaksana, diperoleh bahwa *e-modul* interaktif berbasis *RME* dan *sosio culture* layak untuk digunakan pada saat pembelajaran matematika dengan materi pelajaran adalah bilangan bulat. Selain itu, penelitian dan pengembangan *e-modul* interaktif berbasis *RME* dan *sosio culture* dapat membantu proses kegiatan pembelajaran matematika dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa. Adapun hasil yang diperoleh pada penelitian ini yaitu *e-modul* interaktif berbasis *RME* dan *sosio culture* dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Hasil penelitian dan pengembangan *e-modul* interaktif berbasis *RME* dan *sosio culture* diuraikan sebagai berikut.

1. *E-modul* interaktif berbasis *RME* dan *sosio culture* memenuhi kriteria sangat valid dengan persentase validasi gabungan dari validator sebesar 94,5% dan validasi soal tes kemampuan pemahaman konsep siswa memperoleh rata-rata kevalidan sebesar 95,5%.
2. *E-modul* interaktif berbasis *RME* dan *sosio culture* memenuhi kriteria praktis dengan persentase yang diperoleh berdasarkan hasil angket respon siswa pada tahap uji terbatas terhadap *e-modul* yang dikembangkan mencapai 94,6% dan pada uji lapangan mencapai 69%. Sehingga rata-rata

gabungan hasil kepraktisan pada uji terbatas dan uji lapangan mencapai persentase 71,5%.

3. *E-modul* interaktif berbasis *RME* dan *sosio culture* memenuhi kriteria efektif dengan persentase keefektifan pada tahap uji terbatas mencapai 77%. Sedangkan pada tahap uji lapangan mencapai 44%. Sehingga rata-rata gabungan dari hasil keefektifan memperoleh persentase sebesar 60,5% .

### **B. Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan *e-modul* interaktif berbasis *RME* dan *sosio culture* mempunyai keterbatasan pengembangan, diantaranya:

1. Subjek penelitian pengembangan *e-modul* interaktif berbasis *RME* dan *sosio culture* masih terbatas hanya 31 siswa.
2. Diperlukannya kuota internet untuk mengakses *e-modul* interaktif berbasis *RME* dan *sosio culture* sehingga tidak bisa diakses secara offline.

### **C. Implikasi Hasil Penelitian dan Pengembangan**

Implikasi hasil penelitian dan pengembangan *e-modul* interaktif berbasis *RME* dan *sosio culture* diantaranya sebagai berikut:

1. *E-modul* interaktif berbasis *RME* dan *sosio culture* dapat digunakan sebagai referensi guru dalam mengembangkan dan menggunakan bahan ajar.
2. *E-modul* interaktif berbasis *RME* dan *sosio culture* dapat digunakan siswa dalam mempelajari dan memahami materi bilangan bulat.

## D. Saran

Saran yang diberikan peneliti berdasarkan kesimpulan penelitian pengembangan *e-modul* interaktif berbasis *RME* dan *sosio culture* yang telah dilakukan. Berikut uraian saran dari peneliti:

### 1. Bagi Siswa

Siswa disarankan untuk menggunakan *e-modul* interaktif berbasis *RME* dan *sosio culture* saat mempelajari materi bilangan bulat, supaya siswa dapat memahami materi yang diajarkan dengan baik. Selain itu, agar siswa dapat mengakses *e-modul* interaktif berbasis *RME* dan *sosio culture* disarankan memiliki kuota internet dan jaringan yang baik.

### 2. Bagi Guru

Guru disarankan dapat menggunakan *e-modul* interaktif berbasis *RME* dan *sosio culture* saat proses kegiatan belajar mengajar matematika terkhusus pada materi bilangan bulat, sehingga dapat mendukung pembelajaran siswa yang dilakukan secara *blended learning* dan dapat mengembangkan *e-modul* yang serupa pada materi matematika lainnya sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik menggunakan bahan ajar yang memadai.

### 3. Bagi Sekolah

Sekolah disarankan untuk memberikan fasilitas yang mendukung dalam pembuatan dan pengaplikasian *e-modul* sehingga dapat menjadikan solusi terhadap permasalahan pembelajaran yang ada di sekolah.

#### 4. Bagi Peneliti

Dengan adanya peneliti yang akan datang, diharapkan dapat menindaklanjuti dan memperbaiki kekurangan penelitian pengembangan *e-modul* interaktif berbasis *RME* dan *sosio culture* pada materi bilangan bulat untuk menguatkan pemahaman konsep siswa supaya menghasilkan *e-modul* yang lebih sempurna sesuai dengan kebutuhan siswa.