

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Simpulan dalam penelitian dan pengembangan ini didasarkan pada hasil dari seluruh rangkaian kegiatan penelitian, mulai dari tahap analisis kebutuhan, desain, pengembangan produk, hingga implementasi dan evaluasi melalui uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Simpulan disusun berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan yaitu mengenai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan E-LKPD bilangan bulat berbasis *Computational Thinking* (CT) dalam meningkatkan kemampuan literasi matematika siswa. Adapun rincian hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Kevalidan E-LKPD bilangan bulat berbasis *Computational Thinking* (CT)

E-LKPD bilangan bulat berbasis CT yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran matematika. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh skor sebesar 86,25% dan ahli media sebesar 85,71%, keduanya berada pada rentang 85,1%–100% yang termasuk kategori sangat valid. Ini menunjukkan bahwa isi, tampilan, dan bahasa dalam E-LKPD telah sesuai dengan kriteria pembelajaran yang efektif.

2. Kepraktisan E-LKPD bilangan bulat berbasis *Computational Thinking* (CT)

Kepraktisan produk dinyatakan dalam kategori cukup praktis berdasarkan hasil angket respon siswa. Pada uji coba terbatas diperoleh persentase sebesar 83% dan pada uji coba lapangan sebesar 82%. Hal ini menunjukkan bahwa E-LKPD mudah digunakan, menarik, dan dapat membantu siswa memahami materi secara mandiri dan interaktif.

3. Keefektifan E-LKPD bilangan bulat berbasis *Computational Thinking* (CT)

E-LKPD yang dikembangkan dinyatakan cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi matematika siswa. Hal ini didasarkan pada hasil analisis skor N-Gain yang menunjukkan peningkatan sebesar 75% pada uji coba terbatas dan 62% pada uji coba lapangan, yang masing-masing termasuk dalam kategori cukup efektif. E-LKPD ini mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam merumuskan, menggunakan, dan menafsirkan matematika dalam konteks kehidupan nyata.

## **B. Keterbatasan Produk**

Penelitian ini menunjukkan bahwa produk E-LKPD berbasis *Computational Thinking* (CT) memiliki hasil yang positif, tetapi

masih memiliki beberapa keterbatasan dalam penerapannya.

Keterbatasan tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Cakupan Materi Terbatas

Produk hanya diterapkan pada materi bilangan bulat, sehingga belum mencakup materi lain dalam kurikulum matematika kelas VII.

2. Lingkup Uji Coba Terbatas

Uji coba hanya dilakukan pada dua kelas, yaitu kelas VII A dan VII C di satu sekolah, sehingga generalisasi hasil penelitian masih terbatas.

3. Format Produk Terbatas

Produk dikembangkan dalam bentuk file PDF interaktif yang masih bergantung pada perangkat tertentu dan belum sepenuhnya responsif untuk semua jenis gawai.

4. Durasi Uji Coba Singkat

Waktu pelaksanaan uji coba relatif singkat, sehingga dampak jangka panjang terhadap peningkatan kemampuan literasi matematika siswa belum dapat terukur secara menyeluruh.

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

1. Bagi Siswa

E-LKPD ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan literasi matematika dan berpikir komputasional melalui kegiatan yang menantang dan

kontekstual. Penggunaan E-LKPD ini dapat membantu siswa dalam membangun kemampuan literasi matematika secara bertahap dan sistematis, sekaligus meningkatkan minat dan keaktifan mereka dalam pembelajaran matematika.

## 2. Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan E-LKPD ini sebagai media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Dengan mengintegrasikan pendekatan CT, guru dapat membantu siswa mengembangkan cara berpikir yang logis, dan terstruktur dalam menyelesaikan masalah matematika.

## 3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis literasi dan teknologi. Sekolah dapat mendorong penggunaan E-LKPD serupa sebagai bagian dari pengembangan pembelajaran digital yang mendukung pencapaian kompetensi serta literasi matematika.

## **D. Saran**

### 1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi bagi pengembangan teori pembelajaran matematika, khususnya dalam konteks literasi matematika dan CT dalam media pembelajaran digital.

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat menggunakan E-LKPD ini secara aktif dan mandiri, serta menjadikannya sebagai media belajar yang membantu dalam memahami konsep matematika secara mendalam melalui eksplorasi dan refleksi.

### b. Bagi Guru

Guru disarankan untuk menerapkan E-LKPD ini sebagai alternatif pembelajaran di kelas serta melakukan penyesuaian sesuai karakteristik peserta didik. Guru juga dapat mengembangkan LKPD serupa pada materi lain dan terus mendorong pembelajaran berbasis CT.

### c. Bagi Peneliti

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan E-LKPD ini dalam bentuk aplikasi berbasis web atau mobile agar lebih interaktif dan fleksibel. Selain itu, perlu dilakukan penelitian lanjutan yang mencakup materi lain, jangkauan kelas yang lebih luas, serta uji efektivitas jangka panjang guna memperkuat temuan penelitian ini.