

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berupa *Website* Interaktif berbasis RME pada materi SPLDV untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi) dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. *Website* interaktif berbasis RME yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi ahli media sebesar 94,6% dan validasi ahli materi sebesar 98,12%. Secara keseluruhan, hasil validasi gabungan memperoleh persentase sebesar 96,43% dengan kategori sangat valid, sehingga *website* interaktif dinyatakan layak digunakan dalam uji coba penelitian.
2. *Website* interaktif berbasis RME yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat praktis. Hasil angket respons siswa menunjukkan persentase sebesar 98,84% pada uji coba terbatas dan 91,85% pada uji lapangan, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis. Selain itu, hasil angket respons guru pada uji coba terbatas maupun uji lapangan masing-masing memperoleh persentase sebesar 99% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *website* interaktif mudah digunakan serta mendukung pelaksanaan pembelajaran.

3. *Website* interaktif berbasis RME yang dikembangkan memenuhi kriteria efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Hasil uji *paired sample t-test* pada uji coba terbatas maupun uji lapangan menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test* siswa. Selain itu, hasil analisis *N-Gain* menunjukkan skor sebesar 0,46 pada uji coba terbatas dan 0,40 pada uji lapangan, yang keduanya termasuk dalam kategori sedang. Temuan tersebut menunjukkan bahwa *website* interaktif yang dikembangkan mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi SPLDV.

B. Keterbatasan Pengembangan

Dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan ini terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan, yaitu:

1. Pengembangan *website* interaktif hanya difokuskan pada materi SPLDV untuk siswa kelas VIII SMP sehingga belum mencakup materi matematika lainnya.
2. Uji coba produk dilakukan pada satu sekolah, yaitu SMPN 1 Madiun, dengan jumlah sampel yang relatif terbatas sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas.
3. Implementasi media dilakukan dalam waktu yang relatif singkat, yaitu satu kali pertemuan pada uji coba terbatas dan satu kali pertemuan pada uji lapangan, sehingga belum dapat menggambarkan dampak penggunaan media dalam jangka panjang.

4. *Website* interaktif masih memerlukan koneksi internet untuk mengakses seluruh fitur yang tersedia sehingga penggunaan media bergantung pada ketersediaan jaringan internet yang stabil.
5. Pengukuran keefektifan media hanya difokuskan pada aspek pemahaman konsep matematika siswa materi SPLDV.
6. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada penyusunan instrumen tes pemahaman konsep, yaitu penggunaan pendekatan satu soal untuk satu indikator menurut Kilpatrick, Swafford, & Findell (2001). Padahal, kelima indikator tersebut sebenarnya dapat diukur melalui jumlah soal yang lebih sedikit, karena satu atau dua soal kontekstual yang dirancang secara komprehensif dapat memuat beberapa indikator sekaligus dalam satu proses penyelesaian. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk merancang instrumen tes yang mampu mengukur beberapa indikator pemahaman konsep sekaligus dalam satu butir soal.

C. Implikasi Hasil Penelitian dan Pengembangan

Hasil penelitian dan pengembangan website interaktif berbasis RME memberikan beberapa implikasi, baik secara teoritis maupun praktis.

1. Implikasi Teoritis

Hasil penelitian ini memperkuat teori pembelajaran RME yang menekankan pentingnya penggunaan konteks nyata dalam pembelajaran matematika. Penyajian materi SPLDV melalui permasalahan kontekstual terbukti mampu membantu siswa membangun pemahaman konsep secara lebih bermakna. Selain itu, penelitian ini juga mendukung pemanfaatan

media pembelajaran berbasis teknologi sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika

2. Implikasi Praktis

- a. Bagi guru, *website* interaktif dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk membantu menjelaskan konsep SPLDV secara lebih menarik dan interaktif.
- b. Bagi siswa, *website* interaktif dapat digunakan sebagai sarana belajar mandiri yang memungkinkan siswa mempelajari materi kapan saja dan di mana saja.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka.
- d. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* pada materi matematika maupun mata pelajaran lainnya.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk memanfaatkan *website* interaktif berbasis RME sebagai salah satu alternatif media pembelajaran matematika guna meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu siswa memahami konsep SPLDV secara lebih mendalam

2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan fasilitas pendukung yang memadai, seperti akses internet yang stabil dan perangkat digital yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan website interaktif pada materi matematika lainnya dengan menambahkan fitur yang lebih variatif, seperti forum diskusi dan sebagainya.