

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Produk penelitian pengembangan ini berupa e-modul berbasis *flipbook* interaktif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa pada materi barisan dan deret aritmatika. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh beberapa simpulan sebagai berikut.

Proses pengembangan e-modul berbasis *flipbook* interaktif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick & Carry (1996). Penelitian pengembangan model ADDIE ini menggunakan lima tahap pengembangan yaitu tahap *analysis* (analisis), tahap *design* (perancangan), tahap *development* (pengembangan), tahap *implementation* (implementasi), dan tahap *evaluation* (evaluasi). Pada tahap *development* (pengembangan) dilakukan penilaian kevalidan. Penilaian kevalidan dilakukan oleh validator ahli media dan validator ahli materi. Pada tahap *implementation* (implementasi) dilakukannya penilaian kepraktisan e-modul yang ditinjau dari respon guru dan respon siswa. Terakhir tahap *evaluation* (evaluasi) dilakukan penilaian uji N-Gain untuk melihat pengaruh e-modul yang dikembangkan dalam peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa.

Hasil akhir dari penelitian ini adalah e-modul telah melakukan uji kevalidan, kepraktisan, dan uji N-Gain. Hasil uji kevalidan e-modul antara validasi ahli media dan ahli materi memperoleh hasil persentase sebesar 90,21% pada kriteria “sangat valid”. Hasil uji kepraktisan e-modul yang ditinjau dari respon dan respon siswa memperoleh hasil persentase sebesar 80,97% pada kriteria “sangat praktis”. Uji N-Gain yang telah dilakukan memperoleh hasil nilai 0,88 sehingga e-modul berbasis *flipbook* interaktif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa pada materi barisan dan deret aritmatika dengan kategori tinggi.

## **B. Saran**

Adapun saran yang diberikan pada penelitian pengembangan yang telah dikembangkan antara lain:

1. Quiz pada e-modul belum terdapat pembahasan soal jika siswa salah menjawab soal, maka peneliti selanjutnya dapat menambahkan pembahasan soal agar siswa dapat memahami letak kesalahan pada soal, contohnya penjelasan soal lewat video.
2. E-modul ini menggunakan bantuan internet (*online*) untuk mengakses, sehingga peneliti selanjutnya dapat mengembangkan e-modul yang bisa diakses secara *offline* juga.
3. Penggunaan teka-teki silang kurang interaktif karena tidak dapat mengisi secara langsung pada e-modul. oleh karena itu, peneliti selanjutnya dapat mencoba penggunaan teka-teki silang dengan mengaksesnya melalui tautan atau pemindaian kode QR.