

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan produk berupa bahan ajar e-modul matematika berbasis *problem solving* berbantu *game* teka-teki silang pada materi bangun ruang sisi datar. produk tersebut dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, dan Evaluation*). Bahan ajar yang dikembangkan diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam belajar dan bahan ajar yang tidak membosankan dalam proses pembelajaran. Pada tahap desain e-modul yang dikembangkan yaitu e-modul yang terdiri dari: cover utama, kata pengantar, daftar isi, pendahuluan (deskripsi e-modul, petunjuk penggunaan e-modul, indikator *problem solving*), peta materi, KD (Kompetensi Dasar), IPK (Indikator Pencapaian Kompetensi), materi (bangun ruang sisi datar), contoh soal, soal latihan dan soal *game* teka-teki silang, kunci jawaban serta profil penulis. Pada tahap pengembangan, produk yang sudah selesai dirancang dan dikembangkan diserahkan ke validator untuk divalidasi. Hasil dari penilaian validator menunjukkan bahwa bahan ajar berupa e-modul matematika berbasis *problem solving* berbantu *game* teka-teki silang pada materi bangun ruang sisi datar memperoleh rata-rata persentase 81% yang termasuk dalam kriteria sangat valid.

E-modul matematika berbasis *problem solving* berbantu *game* teka-teki silang pada materi bangun ruang sisi datar dinyatakan sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan. Penilaian sangat valid didapatkan dari keempat validator dengan rata-rata persentase akhir sebesar 81% dalam kategori sangat valid. Hal ini mencangkup hasil uji materi dan bahasa diperoleh 78% yang berarti masuk dalam kategori valid. Persentase hasil uji validasi media diperoleh 84% yang berarti masuk dalam kategori sangat valid. Sedangkan penilaian sangat praktis diperoleh dari uji coba kelompok kecil dan pengisian angket oleh 10 responden kelas VIII SMP Buana Bandar Sribhawono. Hasil uji coba tersebut diperoleh rata-rata persentase sebesar 85% dan termasuk dalam kategori sangat praktis.

B. Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan yang sudah dilakukan, telah menghasilkan produk berupa bahan ajar e-modul matematika berbasis *problem solving* berbantu *game* teka-teki silang pada materi bangun ruang sisi datar. E-modul matematika yang dikembangkan peneliti belum sempurna. Saran Peneliti untuk semua pembaca sebagai berikut:

1. E-modul yang dikembangkan hanya sampai tahap valid dan praktis belum sampai tahap e-efektifitas. Sehingga untuk peneliti selanjutnya dapat mengkaji lebih jelas hasil belajar peserta didik melalui e-modul matematika yang dikembangkan ini.
2. Supaya e-modul dapat digunakan dengan mudah tanpa tersambung ke internet maka pendidik perlu membuat grup *whatsapp* agar dapat dikirimkan melalui grup tersebut.
3. *Game* teka-teki silang hanya dapat diakses apabila memiliki jaringan internet yang stabil, maka perlu adanya inovasi media dalam membuat *game* teka-teki silang.