

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Pengembangan desain pembelajaran matematika daring melalui lima tahap yaitu:
 - a. *Analysis*. Berdasarkan analisis, maka produk yang sesuai untuk dikembangkan sebagai desain pembelajaran matematika *daring* dalam materi mengenal satuan waktu adalah media video pembelajaran.
 - b. *Design*, pada tahap ini peneliti mengumpulkan data dan materi, membuat konsep desain yang meliputi pembuatan *storyboard*, dan *photoshoot* kemudian dilanjutkan pada tahap pengembangan desain pembelajaran matematika daring materi satuan waktu.
 - c. *Development*. Pada tahap ini dilakukan penilaian dan evaluasi desain pembelajaran matematika daring oleh validator dan menganalisis hasil penilaian kemudian melakukan perbaikan/revisi produk untuk memperoleh produk akhir.
 - d. *Implementation*. Pada tahap ini siswa terlihat sangat antusias dalam pembelajaran menggunakan desain video pembelajaran.

- e. *Evaluate*, merupakan tahap akhir dari prosedur pengembangan desain pembelajaran matematika daring yaitu kelebihan dan kekurangan dari desain pembelajaran matematika daring.
2. Desain pembelajaran matematika daring yang dikembangkan pada penelitian ini sangat layak digunakan sebagaimana dibuktikan dengan hasil yang diperoleh pada setiap tahap validasi berikut, pada tahap validator dosen pendidikan matematika mendapatkan nilai 90% dengan kriteria sangat layak. Kemudian dari validator guru kelas mendapatkan nilai 95% dengan kriteria sangat layak.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan desain pembelajaran matematika daring masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :

1. Perlu adanya penelitian selanjutnya untuk dapat mengembangkan desain pembelajaran matematika daring sehingga dapat menghasilkan desain video dengan materi yang lebih mendalam mencakup semua kompetensi dasar dan desain video dibuat lebih inovatif sehingga dapat menarik perhatian siswa.
2. Desain pembelajaran matematika daring sebaiknya digunakan siswa untuk belajar secara mandiri sehingga dapat menambah pemahaman terhadap materi.