

BAB V

KESIMPULAN,IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain e-modul berbasis Case Based Learning dengan bantuan Wondershare Quiz Creator akan membantu siswa meningkatkan kemampuan matematis mereka dengan materi SPLTV. Hasil penelitian tersebut menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Desain e-modul berbasis kasus dengan bantuan Wondershare Quiz Creator untuk meningkatkan kemampuan matematis siswa SMAN 5 Tanjab Barat. Proses pembuatan e-modul ini menggunakan tahapan yang berdasarkan tahap model pengembangan ADDIE , dan isi e-modul terdiri dari langkah-langkah CBL berikut :menetapkan kasus,menganalisa kasus, menentukan langkah-langkah penyelesaian, membuat kesimpulan dari jawaban,presentasi hasil dan perbaikan jika jawaban kurang tepat. Pembuatan e-modul ini dilakukan menggunakan aplikasi Canva, dan di luar produknya adalah file PDF.
2. Kualitas e-modul berbasis kasus yang didukung Wondershare Quiz Creator untuk meningkatkan pemahaman matematis siswa tentang materi SPLTV dinilai berdasarkan tiga kriteria: valid, praktis, dan efektif. Angket validasi materi dan desain menunjukkan kevalidan e-modul: tingkat kevalidan materi sebesar 80% dengan kriteria sangat valid, dan tingkat kevalidan desain sebesar 82% dengan kriteria sangat valid. Kriteria kepraktisan e-modul dilihat dari angket kepraktisan untuk guru dan peserta didik , dengan tingkat kepraktisan guru sebesar 83% dengan kategori sangat praktis dan tingkat kepraktisan peserta didik sebesar 83% dengan kategori sangat praktis. Selain itu, kriteria keefektifan ditunjukkan oleh angket responpeserta didik dan tes kemampuan literasi matematis, dengan

tingkat keefektifan 92% dengan kategori sangat praktis. Selain itu, untuk mengevaluasi kemampuan literasi matematis siswa, dilakukan pretest dan posttest dengan perhitungan N-Gain dari 20 siswa; 16 dari mereka menunjukkan peningkatan kemampuan literasi matematis dengan kriteria sedang atau tinggi, dengan rata-rata N-Gain sebesar 71,45%. Oleh karena itu, hasil analisis Angket respon dan analisis data N-Gain siswa menunjukkan bahwa kemampuan literasi matematis siswa meningkat setelah menggunakan e-modul.

5.2 Implikasi

1. Hasil dari penelitian desain e-modul berbasis *Case Based Learning* berbantuan Wondershare Quiz Creator untuk meningkatkan literasi matematis siswa pada materi SPLTV dapat dijadikan sebagai salah satu bahan ajar yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dan menjadi bahan ajar mandiri bagi peserta didik yang akan memberikan pengalaman belajar baru karena menjadi suatu inovasi dalam pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sehingga dapat membantu siswa menjadi lebih tertarik dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

5.3 Saran

1. Guru dapat menggunakan e-modul berbasis kasus berbasis pembelajaran Wondershare Quiz Creator untuk meningkatkan pemahaman matematis siswa tentang materi pelajaran. Modul ini memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran dan menjadi pilihan bahan pembelajaran mandiri untuk digunakan oleh siswa kelas X SMA.
2. Peneliti menyarankan untuk penelitian lanjutan untuk merancang dan mengembangkan bahan ajar dalam bentuk e-modul pembelajaran dengan

menggunakan aplikasi pendukung pembelajaran seperti Wondershare Quiz Creator, Canva, dan lainnya. Ini akan membuat pembelajaran matematika lebih hidup dan menarik.