

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai desain e-modul berbasis *Case Based Learning* berbantuan aplikasi Kahoot untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMA PGRI 2 Kota Jambi, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Desain e-modul berbasis *Case Based Learning* berbantuan aplikasi Kahoot untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMA PGRI 2 Kota Jambi menggunakan tahapan berdasarkan tahap model pengembangan ADDIE. Adapun proses pembuatan e-modul ini menggunakan pendekatan *Case Based Learning* yang keseluruhan isi e-modul memuat tahapan *Case Based Learning* meliputi menetapkan kasus, menganalisa kasus, mencari informasi, membuat langkah penyelesaian, membuat kesimpulan dan menyajikan hasil. Contoh soal, soal latihan dan tes akhir pada e-modul ini juga menggunakan soal yang memiliki penyelesaian sesuai dengan indikator pemecahan masalah matematis. Proses pembuatan e-modul ini menggunakan aplikasi Canva dengan luaran produk berupa file pdf.
2. Kualitas dari e-modul berbasis *Case Based Learning* berbantuan aplikasi Kahoot untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMA PGRI 2 Kota Jambi dinilai dari tiga kategori meliputi valid, praktis, dan efektif. Kategori kevalidan e-modul dilihat dari angket validasi materi dan validasi desain. Tingkat kevalidan dari segi materi sebesar 81,81% dengan kategori sangat valid, dan tingkat kevalidan dari segi desain sebesar

84,34% dengan kategori sangat valid. Kategori kepraktisan e-modul dilihat dari angket kepraktisan untuk guru dan peserta didik. Tingkat kepraktisan dari guru diperoleh nilai sebesar 93,84% dengan kategori sangat praktis dan tingkat kepraktisan dari peserta didik diperoleh nilai sebesar 87,4% dengan kategori sangat praktis. Dan kategori keefektifan dilihat dari angket respon peserta didik dan tes kemampuan pemecahan masalah matematis. Tingkat keefektifan dari angket respon peserta didik diperoleh nilai sebesar 83,04% dengan kategori sangat efektif. Tingkat keefektifan berdasarkan tes kemampuan pemecahan masalah matematis diperoleh nilai skor rata rata 77,76 dengan besar nilai gain sebesar 0,56 yang menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik meningkat dibanding sebelum menggunakan e-modul berbasis *Case Based Learning* dengan kategori sedang.

5.2 Implikasi

Hasil dari penelitian desain e-modul berbasis *Case Based Learning* berbantuan aplikasi Kahoot untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMA PGRI 2 Kota Jambi 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 peserta didik untuk lebih tertarik dan memudahkan dalam pemahaman materi yang diajarkan.

5.3 Saran

1. E-modul berbasis *Case Based Learning* berbantuan aplikasi Kahoot untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMA PGRI

2 Kota Jambi dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai solusi bahan ajar yang inovatif melalui pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dan menjadi pilihan bahan ajar mandiri untuk digunakan pada peserta didik kelas X SMA.

2. Peneliti menyarankan untuk penelitian selanjutnya agar mampu merancang dan mengembangkan bahan ajar berupa e-modul pembelajaran menggunakan aplikasi-aplikasi pendukung pembelajaran seperti Canva, Kahoot dan lainnya sehingga dapat membuat pembelajaran matematika lebih hidup dan menarik.