

## **BAB V** **SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

### **5.1 Simpulan**

Hasil dari penelitian pengembangan ini E-Modul berbasis *Concept-Rich Instruction* Berbantuan *Augmented Reality* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi Dimensi Tiga di Kelas XI SMK, berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam proses penelitian ini menghasilkan E-Modul berbasis *Concept-Rich Instruction* Berbantuan *Augmented Reality* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi Dimensi Tiga di Kelas XI SMK dimana menggunakan tahapan model pengembangan ADDIE. Proses pembuatan e-modul ini menggunakan pendekatan *Concept-Rich Instruction* (CRI) yang dimana isi e-modul dilengkapi tahapan CRI yaitu dimulai dari praktek, dekontekstualisasi, menggeneralisasi dengan kata-kata, rekontekstualisasi dan realisasi. E-modul dilengkapi dengan teknologi *Augmented Reality*.
2. Kualitas dari E-Modul berbasis *Concept-Rich Instruction* Berbantuan *Augmented Reality* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi Dimensi Tiga di Kelas XI SMK dinilai dari tiga kriteria kelayakan yaitu valid, praktis dan efektif. Kriteria kevalidan e-modul dilihat dari hasil validasi materi dengan presentase 93,68% dengan kriteria “Sangat Valid” dan hasil validasi desain adalah 90,09% dengan kriteria “Sangat Valid”. Kriteria kepraktisan e-modul dilihat dari hasil angket kepraktisan e-

modul oleh guru dengan presentase 100% dengan kriteria “Sangat Praktis” dan tingkat kepraktisan e-modul oleh siswa adalah 87,47% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Kriteria efektivitas e-modul dilihat dari hasil pre-test dan post-test kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dengan nilai N-Gain sebesar 0,56 kategori “Cukup Efektif” serta hasil angket respon siswa dengan persentase 84,6% dengan kriteria “Sangat Efektif”.

## **5.2 Implikasi**

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah E-Modul berbasis *Concept-Rich Instruction* Berbantuan *Augmented Reality* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi Dimensi Tiga di Kelas XI SMK, dapat dijadikan bahan ajar yang dapat membantu guru dalam menerangkan materi pembelajaran dan dapat menjadi bahan ajar yang membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran dan dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran yaitu pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis CRI sistem pembelajaran dalam bentuk berkelompok.

## **5.3 Saran**

1. E-Modul berbasis *Concept-Rich Instruction* Berbantuan *Augmented Reality* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi Dimensi Tiga di Kelas XI SMK, dapat dijadikan salah satu bahan ajar alternatif untuk siswa kelas XI SMK yang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa maupun dalam proses pembelajaran didalam kelas.
2. Untuk penelitian pengembangan selanjutnya supaya dapat mengembangkan e-modul dengan inovasi lain yang berbeda dan inovatif untuk menghasilkan e-

modul yang baik dan menarik, sehingga dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.