

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbentuk e-modul berbasis *realistic mathematics education* pada materi segitiga yang mampu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa terhadap pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran berbentuk e-modul yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah produk pengembangan yang menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Media pembelajaran berbentuk e-modul berbasis *realistic mathematics education* ini mengalami beberapa kali revisi yaitu revisi berdasarkan komentar dan saran perbaikan dari validator ahli materi dan ahli desain. Media pembelajaran yang telah divalidasi selanjutnya diujikan melalui uji lapangan dengan memberikan lembar instrumen tes kemampuan pemahaman konsep matematika siswa yaitu *pre-test* dan *post-test* serta angket respon siswa terhadap e-modul berbasis *realistic mathematics education*. Setelah itu, data dianalisis dengan menggunakan analisis *N-Gain* yang bisa memberikan gambaran umum hasil pembelajaran antara sebelum dan sesudah diterapkan media pembelajaran berupa e-modul. Sehingga dari analisis tersebut akan terlihat peningkatan

kemampuan pemahaman konsep matematika siswa yang signifikan dikarenakan penggunaan media pembelajaran berupa e-modul berbasis *realistic mathematics education* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa pada materi segitiga di kelas VII SMP.

- 2) Media pembelajaran berbentuk e-modul berbasis *realistic mathematics education* yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini termasuk dalam kategori kualitas media yang baik, dikarenakan media pembelajaran berbentuk e-modul berbasis *realistic mathematics education* ini memenuhi kriteria kelayakan sebagai berikut:
 - a. Kriteria kevalidan yaitu berdasarkan validasi oleh ahli desain dan ahli materi yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbentuk e-modul berbasis *realistic mathematics education* “Sangat valid” dengan persentase kevalidan desain sebesar 85% dan persentase materi sebesar 87,7%. Sehingga media pembelajaran berbentuk e-modul berbasis *realistic mathematics education* yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid dan dapat digunakan.
 - b. Kriteria kepraktisan yaitu berdasarkan hasil validasi praktisi oleh guru dan kelompok kecil yang menyatakan bahwa media pembelajaran e-modul berbasis *realistic mathematics education* ini “Sangat Praktis” dengan presentasi kepraktisan oleh guru sebesar 86% dan “Cukup Praktis” dengan persentase kepraktisan oleh kelompok kecil sebesar 76,29%. Sehingga media pembelajaran berbentuk e-modul berbasis

realistic mathematics education kategori praktis dan mudah untuk digunakan.

- c. Kriteria keefektifan media pembelajaran berbentuk e-modul berbasis *realistic mathematics education* diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* angket minat belajar siswa, di mana berdasarkan hasil nilai *N-Gain* dari 29 orang siswa *N-Gain* dari 29 orang siswa, terdapat sebanyak 18 orang mengalami peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematika yang tinggi, 7 orang mengalami peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematika yang sedang dan 4 orang tidak mengalami peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematika. Sehingga media pembelajaran yang dikembangkan efektif untuk digunakan.

5.2 Implikasi

Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbentuk e-modul berbasis *realistic mathematics education* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa pada materi segitiga di kelas VII SMP yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran, membuat suasana belajar terasa lebih menyenangkan dengan memanfaatkan teknologi dalam proses belajar.

5.3 Saran

1. Media pembelajaran berbentuk e-modul berbasis *realistic mathematics education* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa pada materi segitiga di kelas VII SMP dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar dalam proses pembelajaran.
2. Untuk penelitian selanjutnya peneliti menyarankan dapat mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dan variasi lainnya