

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pengamatan dan penelitian yang telah dilakukan, peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Proses Pengembangan e-modul.

Proses pengembangan e-modul menggunakan langkah-langkah penelitian dari Sugiyono. Dalam langkah-langkah penelitian dari sugiyono terdapat 10 langkah-langkah, namun pada penelitian ini hanya dilakukan sampai pada langkah 8, dikarenakan tidak adanya revisi yang signifikan didalam e-modul, hanya revisi kecil serta terbatasnya waktu dan siswa dalam kondisi pandemi covid-19. Dikarenakan sebab hal itu, maka penelitian hanya sampai pada langkah 8.

2. Kevalidan e-modul dengan menggunakan pendekatan kontekstual berbasis *software geogebra* pada materi matriks.

Kevalidan e-modul didapatkan dari validasi para ahli terhadap e-modul, berdasarkan hasil kevalidan didapatkan bahwa total hasil validasi ahli media sebesar 327, skor total validasi ahli materi 332, skor total validasi ahli kebahasaan 329,5. Berdasarkan hasil skor rata-rata total validasi dari 4 validator adalah 5,25, Sehingga instrumen penelitian kategori sangat valid.

3. Kepraktisan e-modul dengan menggunakan pendekatan kontekstual berbasis *software geogebra* pada materi matriks.

Kepraktisan e-modul diperoleh melalui observasi ketergunaan e-modul yang bertujuan untuk mengetahui siswa dalam menggunakan e-modul selama pembelajaran berlangsung. Hasil observasi ketergunaan e-modul yang dilakukan oleh 2 observer adalah 88,885%. Sehingga ketergunaan e-modul matematika yang dikembangkan dalam pembelajaran dikatakan sangat praktis.

4. Keefektifan e-modul menggunakan pendekatan kontekstual berbasis *software geogebra* pada materi matriks.

Keefektifan e-modul ini dibagi menjadi 2 ranah yakni dilihat dari kemandirian belajar siswa dan hasil belajar siswa.

- a. Kemandirian Belajar

Kemandirian belajar siswa dilihat dengan menggunakan angket kemandirian siswa yang diisi siswa untuk mengetahui suatu kemandirian belajarnya. Dari data yang diperoleh, 9 dari 5 siswa memiliki kemandirian belajar kategori sangat tinggi, satu dari 9 siswa memiliki kategori kemandirian tinggi, satu dari 9 siswa memiliki kemandirian kategori cukup tinggi, dan dua dari 9 siswa memiliki kemandirian kategori sangat rendah. Maka, dapat disimpulkan bahwa siswa dengan kategori kemandirian sangat tinggi dengan memperoleh presentase sebesar 55,5% dari 100%. Hasil belajar siswa didapatkan dengan melalui kuis dan ulangan harian. Kuis dilakukan setelah setiap pembelajaran selesai, sedangkan ulangan harian dilakukan setelah seluruh pembelajaran

telah selesai (seluruh bab). Hasil dari hasil belajar yang diperoleh oleh 9 siswa yakni dengan persentase 66,667%, dengan kategori dikatakan baik, dimana 6 dari 9 siswa dinyatakan tuntas dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

B. Saran

Saran ini berkaitan dengan manfaat dan kelemahan penelitian mengenai e-modul menggunakan pendekatan kontekstual berbasis *software geogebra* pada materi matriks kelas XI SMA sebagai berikut :

1. Bagi guru

Guru hendaknya membuat suatu sumber belajar sendiri dengan tatanan dan konsep yang menarik serta penambahan penjelasan secara rinci yang berkaitan dengan latihan soal dan soal-soal dalam sumber belajar sebaiknya berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, supaya siswa dapat mengetahui manfaat dari materi yang disampaikan. jika bisa ditambahkan teknologi didalamnya agar dapat mengenalkan aplikasi matematika kepada siswa dan memberikan rangsangan kreatifitas serta berinovasi menggunakan teknologi.

2. Bagi siswa

Siswa diharapkan berperan aktif ketika pembelajaran meskipun tidak menggunakan teknologi saat pembelajaran. Diharapkan, siswa saat pembelajaran tidak menyalahgunakan teknologi saat pembelajaran.

3. Bagi peneliti

Peneliti selanjutnya dapat menyiapkan bahan ajar yang lebih detail dan lebih spesifikasi dalam penyampaian dan meringkas materi agar mudah di fahami serta membuat animasi yang dibutuhkan saat pembelajaran. Peneliti selanjutnya diharapkan bisa menuntaskan langkah-langkah sugiono sampai pada langkah ke 10 agar produk yang dihasilkan akan semakin baik.

