

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) dengan melalui semua tahapannya yang menghasilkan sebuah produk berupa e-modul interaktif berbasis canva untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis pada materi barisan dan deret aritmatika yang bisa diakses secara *online* melalui *web* atau *QR code*. Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI MIPA 2 SMAN 2 Kuningan dengan tiga kali pertemuan , pertemuan pertama untuk pelaksanaan *pre-test*, pertemuan kedua dan ketiga untuk pelaksanaan penggunaan media dan *post-test*.

Tingkat kevalidan e-modul interaktif setelah mendapatkan penilaian dari masing-masing validator yang terdiri dari 2 validator ahli materi dan 2 validator ahli media . Tingkat kepraktisan e-modul interaktif setelah mendapatkan penilaian masing-masing dari 2 peserta didik dan 1 guru. Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik dilihat dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* melalui uji N-Gain Score.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti memberi saran kepada pembaca sebagai berikut:

- 1) Sebaiknya e-modul atau media pembelajaran yang dibuat mengacu pada kurikulum terbaru.
- 2) E-modul yang dikembangkan diharapkan dengan adanya quiz yang bisa dikelola langsung oleh guru sebagai bahan evaluasi untuk mengetahui seberapa paham peserta didik dalam mempelajari materi tersebut.
- 3) Uji coba lapangan diharapkan diterapkan di semua kelas yang ada.
- 4) Sebaiknya e-modul dibuat menggunakan kemampuan matematis yang lainnya seperti kemampuan berpikir kreatif supaya ada nilai kreativitasnya.
- 5) Sebaiknya e-modul dibuat dengan materi matematika yang lainnya.