

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba e-modul interaktif dengan menggunakan pendekatan model pembelajaran kontekstual diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. E-modul interaktif pembelajaran matematika dinyatakan sangat valid oleh para ahli dan praktisi, dengan persentase kevalidan e-modul pada ahli materi sebesar 78,66% dengan kriteria “Valid”, ahli media sebesar 93,5% dengan kriteria “Sangat Valid”, dan praktisi 80,5% dengan kriteria “Sangat Valid”, sehingga diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 84,22% dengan kriteria “Sangat Valid”.
2. E-modul interaktif pembelajaran matematika berbasis pembelajaran kontekstual dinyatakan memenuhi aspek usabilitas. Hal ini dapat dilihat dari respon siswa terhadap usabilitas e-modul dari 4 aspek penilaian dengan rata-rata persentase sebesar 84,51% dengan kriteria “Sangat Baik”, sehingga e-modul interaktif pembelajaran matematika dinyatakan memenuhi aspek usabilitas.
3. Peningkatan minat belajar siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 59,97% dengan kategori “Sedang”. Hasil minat belajar sebelum mendapatkan nilai rata-rata sebesar 545,5 dari 40 siswa dan hasil minat belajar sesudah mendapatkan nilai rata-rata sebesar 698,5 dari 40 siswa.

B. Saran

Saran untuk penelitian selanjutnya, jika ingin mengembangkan e-modul interaktif pembelajaran matematika pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan e-modul interaktif pembelajaran matematika dengan menggunakan pembelajaran kontekstual ini diharapkan dapat dikembangkan pada pokok pembahasan materi lainnya. Pada penelitian ini peneliti hanya membuat pokok bahasan pada materi persamaan linear satu variabel, padahal masih banyak materi lain yang dapat dikembangkan

menggunakan pendekatan kontekstual untuk dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa.

2. Pengembangan e-modul interaktif ini membutuhkan akses internet atau *online* dalam penggunaannya, maka disarankan bagi peneliti selanjutnya jika ingin menggunakan e-modul interaktif diharapkan dapat mengembangkan e-modul interaktif tanpa akses internet atau *offline* dengan menggunakan aplikasi *Flip PDF Builder*.
3. Pengembangan e-modul interaktif pembelajaran matematika menggunakan pendekatan kontekstual dapat difasilitasi oleh sekolah agar e-modul interaktif ini dapat dikembangkan dan digunakan untuk menambah motivasi dan minat belajar matematika siswa.