

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan rangkaian penelitian serta pembahasan yang telah dilaksanakan, didapat bahwa proyek ini berhasil mengembangkan sebuah e-modul interaktif dengan pendekatan *problem based learning* yang dirancang melalui *Canva*. Modul ini ditujukan guna membantu peserta didik meningkatkan literasi matematika, terutama dalam memahami materi segitiga dan segiempat. Penggunaan model Plomp diimplementasikan dalam penelitian ini yang terdiri dari tiga tahapan utama: studi pendahuluan, pengembangan prototipe, serta evaluasi akhir.

Proses validasi e-modul dalam penelitian ini melibatkan lima orang ahli, termasuk dua dosen yang berlatar belakang di bidang pendidikan matematika, satu dosen sistem informasi, satu dosen desain komunikasi visual, dan satu guru matematika. Hasil validasi dari para ahli materi menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 92,2%, serta validasi dari ahli media memperoleh skor 79,4% dengan kategori valid. Selain itu, instrumen tes kemampuan literasi matematika yang divalidasi secara keseluruhan berada pada kriteria valid dan reliabel.

Berdasarkan uji kepraktisan terhadap guru dan peserta didik masing-masing diperoleh persentase sebesar 95,8% dan 93,2% dengan kategori sangat praktis. Selain itu, peningkatan kemampuan literasi matematika pada penelitian ini diukur menggunakan uji N-Gain yang menghasilkan nilai rata-rata sebesar 0,64 dengan kriteria peningkatan sedang.

B. Saran

Beberapa masukan juga diberikan untuk pengembangan lebih lanjut e-modul interaktif berbasis PBL pada materi segitiga dan segiempat yaitu:

1. E-modul yang dikembangkan belum menyediakan fitur interaktif untuk menjawab soal langsung, sehingga diharapkan adanya pengembangan fitur tersebut guna meningkatkan keterlibatan peserta didik.
2. E-modul belum memfasilitasi peserta didik dengan kemampuan dasar aljabar rendah, sehingga diharapkan adanya penambahan penguatan konsep dan penjelasan visual yang lebih interaktif.
3. E-modul ini belum sepenuhnya mendukung indikator *interpret* atau penarikan kesimpulan, sehingga diharapkan adanya penyajian data dalam bentuk tabel, grafik, atau konteks nyata untuk mendorong analisis peserta didik.
4. E-modul kurang memotivasi peserta didik dalam mengerjakan soal kontekstual, sehingga diharapkan adanya inovasi dalam penyajian soal dengan menggunakan ilustrasi, animasi atau video singkat yang menarik minat peserta didik untuk mengerjakan soal tersebut.