

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

E-modul pembelajaran matematika berbasis pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) dalam pemahaman konsep terhadap materi peluang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate Edition*. Penelitian dilaksanakan di SMPS IT Al-Hijrah 2 Deli Serdang melalui metode pengembangan perangkat 4D (*Four D Model*) dimulai dari tahap *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan) dan *Desseminate* (Penyebaran) yang dikembangkan oleh Thiagarajan pada tahun 1974. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa kualitas e-modul pembelajaran matematika berbasis pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) dalam pemahaman konsep terhadap materi peluang yang dikembangkan layak digunakan berdasarkan aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Ditinjau dari aspek kevalidan, e-modul telah memenuhi kriteria kevalidan berdasarkan penilaian validator materi dan media dengan rata-rata yakni materi 3,79 dan media 3,91 dalam ketegori sangat layak. Ditinjau dari kepraktisan berdasarkan hasil respon peserta didik dan pendidik matematika dengan memperoleh nilai rata-rata berturut-turut sebesar 3,79 (94,9%) dan 3,80 (95%) dalam ketegori sangat praktis. Terakhir ditinjau dari aspek keefektifan, e-modul telah memenuhi keefektifan dilihat dari hasil belajar siswa secara kalsikal. Hasil diperoleh sebesar 89% dengan kategori efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa e-mdul valid, praktis dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disarankan beberapa hal berikut.

1. E-modul dapat dijadikan oleh guru, peserta didik maupun peneliti lain sebagai salah satu referensi untuk mengembangkan modul pembelajaran matematika materi peluang kelas VIII.
2. E-modul dapat lebih berkembang dengan metode-metode menarik lainnya agar peserta didik suka dengan pembelajaran matematika karena matematika itu menyenangkan.

