

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada bab IV dan temuan selama pembelajaran berbasis Moodle dengan *Problem Based Learning* (PBL) diperoleh beberapa kesimpulan yang merupakan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam rumusan masalah, yaitu telah ditemukan media pembelajaran dengan media E – Learning berbasis Moodle dengan *Problem Based Learning* (PBL) berupa aplikasi yang dapat dioperasikan PC, laptop, dan handphone. Mengoperasikan media dapat memilih menu kompetensi, materi, video, latihan, evaluasi dan menu petunjuk pengoperasian media. Kevalidan, keprastisan, dan keefektifan media E – Learning berbasis Moodle dengan *Problem Based Learning* (PBL) sebagai berikut:

1. Media E – Learning berbasis Moodle dengan *Problem Based Learning* (PBL) adalah valid berdasarkan hasil validitas pada format, bahasa, isi dan ilustrasi media pembelajaran.
2. Media E – Learning berbasis Moodle dengan *Problem Based Learning* (PBL) adalah praktis dengan keterlaksanaan pembelajaran berada pada kriteria tinggi dengan nilai 3,93 dengan respon siswa yang positif.
3. Media E – Learning berbasis Moodle dengan *Problem Based Learning* (PBL) yang dikembangkan adalah efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dengan pemenuhan keempat indikator keefektifan pada uji coba II yaitu:
 - a. Ketuntasan klasikal mencapai 88,88% yakni telah memenuhi kriteria ketuntasan yaitu 85% siswa mencapai KKM.
 - b. Ketuntasan tujuan pembelajaran dengan rata-rata mencapai 79,99% yakni telah memenuhi kriteria ketuntasan yaitu minimal 65% siswa telah memenuhi 75% setiap tujuan pembelajaran.
 - c. Respon dengan kategori positif siswa terhadap pembelajaran diperoleh rata-rata 92,6%
 - d. Waktu pembelajaran dalam penelitian tidak berbeda dengan waktu pembelajaran biasa.

4. Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada Uji Coba I dapat dilihat bahwa kemampuan siswa meningkat dengan nilai *n gain* yaitu 0,6 dengan kategori sedang. Selanjutnya pada Uji Coba II, *n gain* yang diperoleh meningkat. Nilai *n gain* pada uji coba II adalah 0,72 dengan kategori tinggi.

5.2 Saran

Terdapat beberapa hal yang penting untuk diperhatikan berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, untuk itu peneliti menyarankan hal sebagai berikut:

1. Media E – Learning berbasis Moodle dengan *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis telah memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifan, maka disarankan kepada guru untuk dapat menggunakan media ini guna menumbuh kembangkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.
2. Media E – Learning berbasis Moodle dengan *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis hanya melalui dua kali uji coba, kemudian direvisi berdasarkan masukan para ahli. Berdasarkan alasan tersebut, perangkat pembelajaran ini memungkinkan dilakukan uji coba lagi di sekolah – sekolah lain dengan berbagai kondisi agar diperoleh perangkat pembelajaran yang benar-benar berkualitas.
3. Pengembangan Media E – Learning berbasis Moodle dengan *Problem Based Learning* (PBL) dapat digunakan sebagai rujukan atau referensi bagi peneliti lain dalam mengembangkan Media E – Learning berbasis Moodle dengan *Problem Based Learning* (PBL) guna meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dalam pembelajaran matematika.