

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam penelitian pengembangan *e-modul* berbasis STEAM untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Ditemukan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Kevalidan, *e-modul* berbasis STEAM yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid atau sangat layak , berdasarkan penilaian oleh ahli media diperoleh rata-rata sebesar 3,72, ahli materi sebesar 3,70, dimana semuanya memperoleh katagori sangat valid atau sangat layak
2. Kepraktisan, *e-modul* berbasis STEAM yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat praktis, berdasarkan hasil angket respon guru, siswa dan angket keterlaksanaan pembelajaran dengan meperoleh nilai sebesar 92,86% , 91,09 % dan 91,67% yang termasuk dalam kategori sangat praktis
3. Keefektifan,*e-modul* berbasis STEAM dinyatakan efektif, hal ini dilihat dari: a) tercapainya ketuntasan pembelajaran secara klasikan yaitu sebesar 85,19%, b) tercapainya indikator, indikator 1 sebesar 87,65%, Indikator 2 sebesar 85,80%. Indikator 3 sebesar 79,42% Indikator 4 sebesar 75,31% , c) respon siswa yaitu sebesar 91.09%
4. Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dilihat dari Nilai *N-Gain* indikator pertama diperoleh sebesar 0,72 termasuk dalam kategori tinggi, indikator kedua diperoleh sebesar 0,70 termasuk dalam kategori tinggi, indikator ketiga diperoleh sebesar 0,68 termasuk dalam kategori sedang dan indikator keempat diperoleh sebesar 0,66 termasuk dalam kategori sedang. Nilai rata-rata *N-Gain* keseluruhan diperoleh sebesar 0,67 dengan kategori sedang.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, maka dapat ditemukan beberapa saran yang perlu dipertimbangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya di bidang studi matematika, yaitu sebagai berikut:

1. *E-modul* berbasis STEAM yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif, maka diharapkan untuk guru dapat menggunakan *e-modul* berbasis STEAM sebagai salah satu variasi sumber bahan ajar dalam pembelajaran.

2. Penerapan pendekatan STEAM terhadap kegiatan pembelajaran menggunakan *e-modul* mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, maka diharapkan guru agar dapat menerapkan pendekatan STEAM dalam kegiatan pembelajaran matematika
3. Bagi guru diharapkan dapat mengembangkan *e-modul* berbasis STEAM dengan materi lain.
4. Bagi peneliti lain jika ingin membentuk sebuah kelompok belajar dalam kelas sebaiknya diskusi dengan guru bidang studi atau wali kelasnya langsung.