

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Bab V menjelaskan tentang kesimpulan dan implikasi dari hasil penelitian yang telah diperoleh. Selain itu, juga diuraikan rekomendasi untuk penelitian berikutnya.

5.1 Simpulan

Berdasarkan proses pengumpulan data, analisis hasil penelitian dan pembahasan terkait rumusan masalah penelitian, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

1. Desain e-modul untuk *blended learning* yang dikembangkan sesuai dalam pencapaian kemampuan pemecahan masalah dan resiliensi matematis siswa. Desain e-modul dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik siswa dalam kemampuan pemecahan masalah dan resiliensi matematis serta kebutuhan guru dan siswa untuk *blended learning*, sehingga dapat meminimalisir dan mengatasi kesulitan siswa pada kemampuan pemecahan masalah khususnya materi segiempat dan segitiga serta dapat menumbuhkan resiliensi matematis yang lebih positif dalam diri siswa. Selain itu, dapat membantu serta memudahkan guru dan siswa untuk *blended learning*. Berdasarkan hasil analisis karakteristik siswa yang meliputi potret kemampuan pemecahan masalah, potret resiliensi matematis siswa terhadap kemampuan pemecahan masalah, potret pengalaman siswa sebelum dan ketika adanya peralihan belajar secara *blended learning* pada masa pandemi, dan potret minat siswa terhadap e-modul yang ingin dikembangkan serta analisis kebutuhan terhadap kurikulum 2013, wawancara dan observasi guru, maka dikembangkan suatu desain e-modul pada materi segiempat dan segitiga untuk *blended learning*. Berdasarkan hasil desain, diperoleh e-modul yang sudah memenuhi karakteristik siswa serta kebutuhan guru dan siswa.

2. Kelayakan e-modul dari hasil penelitian setelah melakukan evaluasi, menunjukkan bahwa e-modul segiempat dan segitiga tersebut layak digunakan. Hal ini berdasarkan hasil yang diperoleh bahwa e-modul sudah dalam kategori valid, praktis dan efektif. Valid berdasarkan ahli materi dan media dari hasil kelayakan isi, penyajian, bahasa, kontekstual, dan kegrafisan (ukuran e-modul, desain kover dan desain isi e-modul). Praktis berdasarkan hasil uji kepraktisan respon siswa pada kriteria penyajian, bahasa, isi dan waktu. Efektif berdasarkan hasil tes kemampuan pemecahan masalah matematis yang menunjukkan nilai ketuntasan 70% lebih siswa memperoleh nilai rata-rata di atas KKM dan hasil resiliensi matematis siswa yang menunjukkan kriteria sangat positif.
3. Respons siswa terhadap praktikalitas e-modul yang telah dikembangkan, diperoleh rata-rata keseluruhan nilai 78,96% pada evaluasi satu-satu dan 90,73% pada evaluasi kelompok kecil. Hal ini dapat disimpulkan bahwa e-modul guru dan siswa dalam kategori praktis dan dapat digunakan sebagai paduan guru untuk *blended learning* dalam pencapaian kemampuan pemecahan masalah dan resiliensi matematis siswa.
4. Hasil pencapaian kemampuan pemecahan masalah matematis siswa setelah mengimplementasi e-modul, menunjukkan nilai ketuntasan siswa di atas 70%. Hasil yang diperoleh dari nilai rata-rata seluruh siswa adalah 92,29. Hal ini menyimpulkan bahwa siswa telah mencapai ketuntasan sebagaimana yang ditetapkan dalam KKM.
5. Hasil pencapaian resiliensi matematis siswa kelas VII terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis setelah mengimplementasi e-modul, diperoleh hasil bahwa setiap indikator angket resiliensi matematis menunjukkan kriteria sangat positif dalam diri siswa. Hasil angket resiliensi matematis siswa pada ketujuh indikator, menunjukkan lebih 70% siswa memperoleh nilai rata-rata secara keseluruhan dengan nilai A yang berada pada kriteria sangat positif. Hal ini dapat disimpulkan bahwa siswa telah mencapai resiliensi matematis yang sangat positif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis.

5.2 Implikasi

Hasil penelitian memberikan beberapa implikasi sebagaimana berikut.

1. Pembelajaran menggunakan e-modul dapat menjadi salah satu alternatif untuk *blended learning* yang proses pembelajarannya dilakukan baik secara *online* maupun *offline*.
2. Pembelajaran menggunakan e-modul ini akan memberikan pengalaman dan melatih siswa dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematis, khususnya materi segiempat dan segitiga pada siswa sekolah menengah.
3. E-modul ini dapat membantu guru untuk mengantisipasi kendala-kendala yang dihadapi seperti peralihan pembelajaran selama dampak Covid-19 dan sebagai salah satu alternatif pembelajaran dimasa akan datang.
4. E-modul yang telah dikembangkan ini dapat dijadikan sebagai fasilitas bagi guru dan peneliti untuk mengembangkan dan melatih kemampuan siswa dalam upaya pencapaian kemampuan dan resiliensi matematis siswa.
5. Desain e-modul segiempat dan segitiga ini dapat dijadikan sebagai rujukan untuk mengembangkan e-modul pada materi lainnya.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan temuan yang telah diperoleh dari hasil penelitian, penulis merekomendasikan beberapa hal sebagai berikut.

1. E-modul perlu diujicobakan pada sekolah madrasah dan swasta untuk mengetahui apakah e-modul yang telah dikembangkan efektif digunakan disekolah tersebut.
2. E-modul yang dikembangkan masih pada materi segiempat dan segitiga, perlu untuk penelitian lanjutan mengembangkan e-modul pada materi lainnya.
3. E-modul yang dikembangkan perlu disesuaikan dengan keadaan siswa, baik dari fasilitas pendukung yang dimiliki maupun kemahiran siswa dalam menggunakan teknologi.
4. Untuk peneliti lanjutan dapat mengembangkan hasil penelitian ini dengan menambahkan aplikasi lain pada e-modul. Karena e-modul yang telah dikembangkan ini, siswa belum dapat secara langsung mengisi setiap kegiatan yang terdapat dalam e-modul melalui laptop atau HP android. Sehingga siswa

memerlukan *print out* e-modul untuk mengisi setiap kegiatan. Peneliti lanjutan, pada tahapan kegiatan siswa memungkinkan jika ada aplikasi khusus yang dapat secara langsung siswa mengisi e-modul melalui laptop atau HP android tanpa perlu mengeprint terlebih dahulu e-modulnya. Karena untuk saat ini peneliti belum mengetahui aplikasi tersebut.