

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan modul matematika berbasis STEAM pada materi segiempat dan adalah:

1. Hasil eksplorasi arsitektur Masjid Agung Sang Cipta Rasa Cirebon sebagai Bahan Ajar Matematika Berbasis STEAM yakni terdapat konsep bangun datar menyerupai segiempat dan segitiga yaitu persegi, persegi panjang, belah ketupat serta jajargenjang, dan peneliti tidak menemukan konsep layang-layang. Konsep persegi ditemukan pada ubin masjid, dan ornamen gerbang utama masjid. Konsep persegi panjang ditemukan pada ornamen tembok luar bagian belakang masjid, pintu ruang utama masjid, dan pintu gerbang utama masjid. Konsep belah ketupat ditemukan pada hiasan tembok ruang utama masjid, ornamen tembok luar bagian belakang masjid. Konsep jajargenjang ditemukan pada langit-langit serambi masjid. Konsep trapesium ditemukan pada tumpuan tiang serambi masjid dan hiasan pada maksurah. Kemudian konsep segitiga ditemukan pada pintu ruang utama masjid, atap masjid, dan tumpuan tiang serambi masjid. Selanjutnya konsep bangun datar gabungan persegi panjang dan trapesium, gabungan dua trapesium, serta gabungan segitiga dan persegi panjang ditemukan pada tembok luar bagian belakang masjid. Konsep bangun datar gabungan segitiga dan dua trapesium ditemukan pada ornamen bagian gerbang utama masjid. Kemudian konsep bangun datar gabungan dua trapesium dan dua jajargenjang ditemukan pada ubin halaman luar masjid.
2. Respon siswa terhadap modul matematika berbasis STEAM pada materi segiempat dan segitiga memperoleh persentase rata-rata sebesar 71% dengan kriteria “Baik” menurut tabel IV.21.
3. Nilai rata-rata *pre-test* siswa adalah 34,6, adapun nilai rata-rata *post-test* siswa adalah 52,2. Berdasarkan hasil analisis uji *Wilcoxon* diperoleh nilai

Asymp. sig ($0,000 > 0,05$), maka H_a diterima yaitu nilai rata-rata *post-test* lebih tinggi dari nilai rata-rata *pretest*. Dengan demikian modul matematika berbasis STEAM dapat meningkatkan hasil belajar matematika.

5. 2. Saran

Beberapa saran untuk pengembangan modul matematika berbasis STEAM pada materi segiempat dan segitiga adalah:

1. Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan pengembangan modul matematika berbasis STEAM pada materi lainnya.
2. Peneliti selanjutnya disarankan untuk lebih fokus pada seni dan teknik pada pengembangan modul matematika berbasis STEAM,
3. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi arsitektur Islam bersejarah lainnya yang memiliki konsep-konsep matematika.
4. Peneliti selanjutnya disarankan untuk lebih memperhatikan faktor-faktor lainnya yang mempengaruhi hasil belajar matematika.