

## **BAB V PENUTUP**

### **5. 1. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka diperoleh beberapa kesimpulan, yaitu sebagai berikut:

1. Kemampuan komunikasi digital matematis siswa pada kelas eksperimen sebelum pembelajaran menggunakan *e-modul interaktif* tergolong kedalam kriteria rendah dengan rata-rata nilai pretest sebesar 36,63, sedangkan setelah menggunakan *e-modul interaktif* kemampuan komunikasi digital matematis siswa tergolong kedalam kriteria baik dengan rata-rata nilai posttest sebesar 72,56.
2. Respon siswa terhadap e-modul interaktif termasuk kedalam kriteria baik yang artinya siswa memberikan respon efektif terhadap e-modul interaktif yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung. Hal memperoleh nilai kumulatif presentase yang diperoleh sebesar 75,5%. Pada kelas eksperimen juga kebanyakan siswa sering bertanya dengan guru maupun teman nya, siswa juga sangat tertarik dengan *e-modul interaktif* sehingga membuat siswa ingin belajar dengan menggunakan *e-modul* tersebut.
3. Penggunaan e-modul interaktif ini efektif terhadap kemampuan komunikasi digital matematis siswa di kelas VIII G SMPN 1 Ciwaringin. Karena perbandingan presentase nilai kumulatif sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan e-modul interaktif yaitu sebesar 36,63 menjadi 72,56. Sedangkan kemampuan komunikasi digital matematis dapat dilihat dari perolehan nilai N-Gain sebesar 56,62% yang tergolong pada kategori cukup efektif sedangkan uji hipotesis diperoleh nilai sig < 0,05 atau 0,000 < 0,05 yang artinya hipotesis diterima karena terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara nilai pretest dan posttest dengan menggunakan *e-modul interaktif*.

## 5.2. Implikasi

### 5.2.1. Implikasi Teoritis

1. Penggunaan e-modul interaktif efektif terhadap kemampuan komunikasi digital matematis siswa. Hal ini dikarenakan e-modul interaktif merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pembelajaran dengan lebih kreatif dan menyenangkan, selain itu pemilihan media pembelajaran yang tepat akan menciptakan suasana baru pada saat kegiatan pembelajaran yang tentunya lebih menyenangkan dan lebih aktif.
2. Siswa memberikan respon efektif terhadap penggunaan e-modul interaktif ini maka diharapkan guru dapat meningkatkan kemampuan komunikasi digital matematis siswa dengan kreatifitas dan inovasi yang dimilikinya dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi. E-modul interaktif ini memberikan kemudahan untuk siswa dapat mempelajari materi sistem persamaan linear dua variabel ini di rumah.
3. Penggunaan e-modul interaktif juga efektif terhadap kemampuan komunikasi digital matematis siswa pada pokok bahasan sistem persamaan linear dua variabel. Berdasarkan penelitian, kemampuan komunikasi digital matematis siswa sebelum menggunakan e-modul interaktif dan dapat dilihat pada nilai pretest yaitu sangat jauh dibawah KKM yang telah ditetapkan sekolah. Sedangkan sesudah menggunakan e-modul interaktif dapat dilihat dari nilai posttest bahwa rata-rata nilai nya diatas KKM yang telah ditetapkan sekolah. Maka diharapkan guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan agar siswa jadi lebih aktif dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat agar siswa fokus apa yang harus dipelajari.

### 5.2.2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh calon guru maupun guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan khususnya pada pelajaran matematika pokok bahasan sistem persamaan linear dua variabel dengan menggunakan media yang tepat, dan menyenangkan.

### 5. 3. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, disampaikan beberapa rekomendasi kepada pihak-pihak terkait:

1. Untuk sekolah diharapkan dapat lebih memperhatikan dan memaksimalkan fasilitas yang digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran agar siswa merasa nyaman dan focus pada saat kegiatan pembelajaran.
2. Untuk guru mata pelajaran matematika tentunya dapat menjadikan media pembelajaran dengan menggunakan e-modul interaktif sebagai salah satu alternative dalam pemilihan media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan komunikasi digital siswa.
3. Untuk peneliti selanjutnya agar mengadakan penellitian yang sama namun dengan materi yang berbeda sehingga hasil penelitian dapat berguna demi kemajuan pendidikan terutama pelajaran matematika.

