

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pembahasan tentang pengembangan e-modul berbasis model *creative problem solving* (CPS) berbantuan aplikasi *liveworksheet* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah e-modul berbasis model *creative problem solving* (CPS) berbantuan aplikasi *liveworksheet* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP pada materi segiempat dan segitiga. Kerangka pembuatan e-modul ini menggunakan model CPS (*Creative Problem Solving*) yang meliputi klasifikasi masalah, pengungkapan pendapat, pemilihan dan evaluasi dan implementasi. Dimana e-modul tersebut dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu tahap pertama ialah *analyse* (analisis) yang terdiri dari validasi kesenjangan kinerja, menentukan tujuan instruksional, analisis peserta didik, identifikasi sumber daya yang tersedia, dan menyusun rencana kerja. Tahapan kedua yaitu *design* (desain/rancangan) yang terdiri dari merancang dalam pengembangan produk. Tahapan ketiga yaitu *development* (pengembangan) dilakukan validasi oleh tim ahli/validator yaitu ahli materi, ahli desain, dan ahli praktisi. Sehingga e-modul berbasis model CPS berbantuan aplikasi *liveworksheet* dikatakan layak digunakan untuk diuji cobakan pada uji coba lapangan. Tahapan keempat yaitu *implementation* (implementasi) dilakukan

uji coba lapangan dengan sampel satu kelas yaitu kelas VII SMP, dan tahapan kelima yaitu *evaluation* (evaluasi) dimana selama proses pembelajaran dilakukan evaluasi formatif dalam proses pengumpulan data efektivitas produk yang dikembangkan.

2. Kelayakan hasil pengembangan produk yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE berupa e-modul berbasis *creative problem solving* (CPS) berbantuan aplikasi *liveworksheet* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP termasuk dalam kategori kelayakan e-modul yang baik. Hal ini dinilai dari aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Pada aspek kevalidan, berdasarkan validasi oleh ahli materi dan ahli desain, diperoleh penilaian ahli materi yaitu 85% dengan kriteria “cukup valid” dan penilaian ahli desain yaitu 80% dengan kriteria “cukup valid” sehingga e-modul berbasis model CPS berbantuan aplikasi *liveworksheet* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP yang dikembangkan dapat digunakan. Pada aspek kepraktisan, penilaian dilakukan pada uji perorangan oleh guru matematika sebesar 94,2% dengan kriteria “tinggi” dan penilaian yang dilakukan pada uji coba kelompok kecil dengan subjek penelitian sebanyak 9 orang peserta didik diperoleh persentase sebesar 90,1% dengan kriteria “tinggi”. Berdasarkan hasil penilaian guru dan peserta didik, maka e-modul berbasis model CPS berbantuan aplikasi *liveworksheet* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP dapat dikatakan praktis yang artinya mudah digunakan baik oleh peserta didik maupun guru. Pada aspek keefektifan, dilihat dari hasil lembar observasi kegiatan peserta didik

selama proses pembelajaran dengan rata-rata persentase 90,2% dengan kategori “sangat efektif”, selanjutnya diberikan angket respon siswa yang diperoleh dengan persentase sebesar 82,9% dengan kategori “sangat efektif”.

3. Tes kemampuan berpikir kreatif sebelum dan sesudah penggunaan e-modul dan diperoleh persentase *N-Gain* sebesar 0,6432 dengan kriteria “sedang” yang artinya terdapat peningkatan berpikir kreatif matematis siswa setelah menggunakan e-modul. Berdasarkan perhitungan peningkatan level kemampuan berpikir kreatif diperoleh kategori kreatif level 3 yaitu beberapa peserta didik mampu untuk menunjukkan indikator kelancaran, keluwesan, keaslian dan kerincian dengan kategori “Kreatif” (persentase lebih dari 70% dan kurang dari 85%).

5.2 Implikasi

Hasil dari penelitian ini adalah e-modul berbasis model *creative problem solving* (CPS) berbantuan aplikasi *liveworksheet* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran, membuat suasana belajar terasa lebih menyenangkan dan meningkatkan berpikir kreatif siswa karena suasana belajar yang aktif karena menjadikan e-modul berbentuk teknologi dan dapat diakses melalui *smartphone* sehingga peserta didik lebih mudah dalam proses pembelajaran serta memahami materi dan lebih bersemangat dalam belajar.

5.3 Saran

1. E-modul berbasis model *creative problem solving* (CPS) berbantuan aplikasi *liveworksheet* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar dalam proses pembelajaran.
2. Untuk penelitian selanjutnya peneliti menyarankan dapat mengembangkan e-modul berbasis model CPS dengan memanfaatkan teknologi dan variasi lainnya untuk menghasilkan e-modul yang lebih baik dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa sehingga dapat membuat peserta didik termotivasi dan semangat dalam belajar.