

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Hasil dari penelitian pengembangan ini berupa E-modul pembelajaran berbasis model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan video animasi pada materi perbandingan senilai dan perbandingan berbalik nilai. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Dalam pengembangan E-modul berbasis model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan video animasi pada materi perbandingan senilai dan perbandingan berbalik nilai untuk kelas VII SMP dengan menggunakan tahapan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, and Evaluation*). E-modul pembelajaran diproses dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yang berkaitan dengan indikator kemampuan berpikir kreatif matematis. Tahapannya terdiri dari Menentukan Pertanyaan Mendasar-Kelancaran (*Fluency*), Mendesain Perencanaan Proyek-Keluwesan (*Flexibility*), Menyusun Jadwal Proyek-Orisinalitas (*Originality*), Memonitor Siswa dan Kemajuan Proyek, Menguji hasil-Merinci (*Elaboration*) dan mengevaluasi pengalaman.
2. Kualitas dari E-modul berbasis model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan video animasi pada materi perbandingan senilai dan perbandingan berbalik nilai kelas VII SMP dinilai dari tiga kriteria kelayakan yakni, valid, praktis, dan efektif. Kriteria kevalidan E-modul pembelajaran diperoleh dari hasil validasi materi dengan persentase 87% dengan kriteria “Sangat Valid” dan hasil validasi desain adalah 88% dengan kriteria “sangat valid”. Kriteria kepraktisan E-modul pembelajaran diperoleh dari hasil angket

kepraktisan e-modul pembelajaran oleh guru dengan persentase 86% dengan kriteria “Sangat Praktis” dan tingkat kepraktisan E-modul pembelajaran oleh peserta didik adalah 87% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Kriteria efektivitas E-modul pembelajaran diperoleh dari hasil angket respon peserta didik dengan persentase 85% dengan kriteria “Sangat Efektif” dan hasil implementasi menunjukkan bahwa E-modul berbasis *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan video animasi yang telah dikembangkan efektif. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa E-modul berbasis *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan video animasi pada materi perbandingan senilai dan perbandingan berbalik nilai layak digunakan.

5.2 Implikasi

Hasil dari penelitian pengembangan ini E-modul berbasis *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan video animasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada materi pada materi perbandingan senilai dan perbandingan berbalik nilai, dapat digunakan sebagai bahan ajar yang dapat membantu guru menjelaskan materi pembelajaran dan dapat menjadi bahan belajar mandiri bagi siswa yang meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Ini juga dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan karena melibatkan inovasi sehingga siswa tertarik dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

5.3 Saran

1. E-modul berbasis *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan video animasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada materi perbandingan senilai dan perbandingan berbalik nilai, dapat

dijadikan salah satu bahan ajar alternatif yang memanfaatkan teknologi untuk kelas VII SMP yang dapat digunakan siswa secara mandiri dalam proses pembelajaran di kelas.

2. Penggunaan video animasi didalam E-modul agar lebih praktis dapat menggunakan aplikasi flipbook maker premium agar dapat diputar tanpa berganti tab pada layer sehingga untuk penelitian pengembangan selanjutnya diharapkan agar dapat mengembangkan E-modul yang lebih inovatif sehingga siswa tertarik untuk belajar matematika.