

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penggunaan *e-modul* berbasis *problem based learning* pada materi system pencernaan manusia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan *e-modul* berbasis *problem based learning* pada materi system pencernaan manusia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dikembangkan menggunakan model ADDIE dengan prosedur (1) analisis kebutuhan; (2) desain yang meliputi pembuatan Flowchart dan Storyboard; (3) pengembangan dan implementasi yang meliputi proses validasi oleh ahli materi dan media serta tanggapan guru, respon siswa dan uji efektivitas *e-modul*. *E-modul* dibuat menggunakan *Google Site* dalam bentuk *link*; (4) evaluasi yang meliputi tes hasil belajar.
2. Proses validasi *e-modul* berbasis *problem based learning* pada materi system pencernaan manusia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa memperoleh hasil “sangat layak”. Sehingga dapat dikatakan bahwa produk ini sangat layak digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran biologi materi system pencernaan manusia.
3. *E-modul* berbasis *problem based learning* pada materi system pencernaan manusia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sangat efektif digunakan pada pembelajaran dengan hasil peningkatan uji N-Gain pada kategori tinggi.

5.2 Saran

Adapun beberapa saran pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penulis menyarankan kepada guru mata pelajaran biologi untuk menggunakan *e-modul* berbasis *problem based learning* pada materi system pencernaan manusia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sebagai bahan ajar atau media pembelajaran. Karena *e-modul* ini sudah dinyatakan baik dan layak digunakan dalam pembelajaran biologi khususnya pada materi system pencernaan manusia.
2. Penulis juga menyarankan kepada peneliti di bidang pengembangan selanjut agar dapat dapat mengembangkan *e-modul* pada materi biologi lainnya
3. Untuk peneliti selanjutnya juga disarankan mengembangkan *e-modul* ini pada bentuk keterampilan abad 21 selain berpikir kreatif.