

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang Pengembangan *E-Magazine* berbasis *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil Pengembangan *E-Magazine* berbasis *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa menggunakan langkah-langkah model pengembangan ADDIE. Aplikasi yang digunakan dalam merancang media pembelajaran berupa aplikasi Canva. Proses pembuatan *E-Magazine* ini memuat pendekatan *Problem Based Learning* dimana dalam pendekatan ini berisi lima karakteristik yaitu Orientasi siswa kepada masalah, Mendefinisikan masalah dan mengorganisasikan siswa untuk belajar, Mendefinisikan masalah dan mengorganisasikan siswa untuk belajar, Mengembangkan dan mempresentasikan karya, Refleksi dan penilaian.
2. Untuk kualitas dari media pembelajaran *E-Magazine* berbasis *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa dilihat berdasarkan tiga kriteria yaitu kriteria valid, praktis, dan efektif. Kriteria kevalidan media pembelajaran *E-Magazine* dilihat dari angket validasi materi dan validasi media dimana tingkat kevalidan materi berada pada kriteria valid untuk digunakan dan tingkat kevalidan media berada pada kriteria valid untuk digunakan. Kriteria kepraktisan media pembelajaran *E-Magazine* dilihat dari angket kepraktisan untuk guru dan untuk siswa dimana tingkat kepraktisan dari guru

berada pada kriteria praktis digunakan dan tingkat kepraktisan dari siswa berada pada kriteria praktis digunakan dalam pembelajaran. Kriteria keefektifan media pembelajaran *E-Magazine* dilihat dari angket respon siswa dan tes kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Tingkat keefektifan dari angket respon siswa berada pada kategori efektif dan tingkat keefektifan berdasarkan tes kemampuan berpikir kreatif matematis siswa diperoleh nilai skor rata-rata 79,0 dan dengan nilai skor N-Gain sebesar 0,8. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan Berpikir kreatif matematis siswa meningkat jika dibandingkan dengan sebelum menggunakan media pembelajaran *E-Magazine*.

5.2 Implikasi

Hasil dari penelitian *E-Magazine* berbasis *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa pada materi SPLDV dapat dijadikan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan bagi siswa sehingga akan tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan membantu siswa untuk tertarik mempelajari materi SPLDV dan memahami materi tersebut.

5.3 Saran

1. *E-Magazine* berbasis *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa pada materi SPLDV dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai salah satu media pembelajaran yang kreatif dan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran matematika materi bentuk SPLDV.

2. Peneliti menyarankan untuk penelitian kedepannya lebih ditingkatkan lagi mengenai perancangan dan pengembangan media pembelajaran *E-Magazine* ini dengan menggunakan pendekatan pembelajaran dan memanfaatkan teknologi seperti menggunakan aplikasi pendukung agar dapat membuat pembelajaran matematika yang menyenangkan dan kreatif untuk dapat meningkatkan Kemampuan berpikir kreatif siswa terhadap materi yang sedang dipelajari.