

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Hasil dari penelitian pengembangan ini berupa E-Modul untuk meningkatkan *creative self efficacy* siswa kelas VIII SMP pada materi peluang. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Dalam penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk yaitu E-Modul untuk meningkatkan *creative self efficacy* siswa kelas VIII SMP pada materi peluang. Proses pengembangan E-Modul menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Tahapan kegiatan pembelajaran E-Modul dibuat menyesuaikan indikator dari *creative self efficacy*. Proses pembuatan E-Modul menggunakan bantuan aplikasi *Flip Pdf Professional* untuk menautkan link video youtube, memasukkan video, menggunakan navigasi tombol serta mengekspor file dalam bentuk html 5. Aplikasi *Website 2 APK Builder* juga digunakan untuk mengekspor file berbentuk html 5 ke bentuk apk android.
2. Kualitas dari E-Modul untuk meningkatkan *creative self efficacy* siswa kelas VIII SMP pada materi peluang dilihat dari tiga kriteria kualitas yakni valid, praktis dan efektif. Kriteria kevalidan E-Modul dapat diperoleh dari hasil validasi materi dan validasi desain yang dilakukan oleh tim ahli. Tingkat kevalidan materi E-Modul sebesar 89 % dengan kriteria sangat

valid dan tingkat kevalidan desain E-Modul sebesar 90 % dengan kriteria sangat valid. Kriteria kepraktisan E-Modul dapat diperoleh dari hasil angket praktikalitas guru dan angket praktikalitas siswa. Tingkat kepraktisan E-Modul oleh guru sebesar 88% dengan kriteria sangat praktis dan tingkat kepraktisan E-Modul oleh siswa sebesar 85,7 % dengan kriteria sangat praktis. Dan untuk kriteria efektivitas E-Modul dapat diperoleh dari hasil angket efektivitas (respon siswa), angket *creative performance self efficacy* dan tes *creative thinking self efficacy*. Tingkat efektifitas dari angket efektifitas (respon siswa) sebesar 80,25 % dengan kriteria sangat efektif. Hasil perhitungan angket *creative performance self efficacy* ialah sebesar 97,2% dengan kategori “Sangat Efektif”. Sedangkan hasil perhitungan *N-Gain* tes *creative thinking self efficacy* sebesar 0,60 dengan kriteria peningkatan sedang dan presentase keefektifan sebesar 60 % dengan kriteria cukup efektif. Dengan demikian, *creative self efficacy* siswa meningkat setelah siswa menggunakan E-Modul berdasarkan hasil tes CTSE serta angket CPSE dan E-Modul efektif untuk digunakan berdasarkan angket keefektifan.

5.2 Implikasi

Hasil dari penelitian pengembangan ini berupa E-Modul untuk meningkatkan *creative self efficacy* siswa kelas VIII SMP pada materi peluang yang dapat digunakan sebagai bahan ajar untuk membantu guru selama kegiatan pembelajaran dan dapat dijadikan bahan ajar mandiri bagi siswa yang meningkatkan *creative self efficacy* siswa. E-Modul juga dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan sebab memanfaatkan

teknologi dan melibatkan siswa untuk memberikan inovasi sehingga membuat siswa tertarik dan dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

5.3 Saran

1. E-Modul untuk meningkatkan *creative self efficacy* siswa kelas VIII SMP pada materi peluang dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar oleh guru dan dapat digunakan sebagai bahan ajar mandiri oleh siswa kelas VIII SMP. Namun, dalam pengembangan E-Modul masih terdapat kekurangan dan membutuhkan kritik yang membangun.
2. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu aplikasi E-Modul yang hanya dapat diakses dengan android, maka peneliti memberi saran untuk penelitian selanjutnya produk dapat diakses bukan hanya dengan android saja namun dapat diakses di komputer. Peneliti juga memberi saran untuk penelitian selanjutnya agar dapat mengembangkan E-Modul dengan menggunakan penerapan model pembelajaran atau pendekatan pembelajaran yaitu *creative problem solving*. Serta lebih memanfaatkan teknologi dalam tahapan kegiatan pembelajaran E-Modul..Dengan inovasi tersebut diharapkan dapat meningkatkan *creative self efficacy* siswa lebih baik lagi.