

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk akhir berupa e-modul yang dirancang untuk meningkatkan *creative self-efficacy* siswa SMP dalam materi persamaan garis lurus, melalui pendekatan *Creative problem-solving*. Berdasarkan analisis menyeluruh terhadap hasil penelitian dan diskusi yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa kesimpulan pokok sebagai berikut:

1. E-modul berbasis *creative problem-solving* yang mendukung *creative self efficacy*, pengembangan e-modul untuk siswa SMP pada materi persamaan garis lurus dilakukan dengan mengikuti tahapan yang sesuai dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Proses pengembangan e-modul ini didasarkan pada model pembelajaran pemecahan masalah kreatif, yang secara menyeluruh mengintegrasikan tahapan-tahapan pemecahan masalah kreatif ke dalam isi e-modul, dimulai dari identifikasi situasi, penemuan fakta, perumusan masalah, pencarian ide, penentuan solusi, hingga mencapai penerimaan, dan juga mencakup indikator-indikator efikasi diri kreatif. E-modul ini dirancang dan dikembangkan menggunakan platform Canva, dengan hasil akhir berupa format Flipbook yang interaktif.
2. Kualitas dari e-modul berbasis *creative problem-solving* yang mendukung *creative self efficacy* siswa SMP pada materi persamaan garis lurus dinilai dari tiga kriteria kualitas yaitu valid, praktis, dan efektif. Kriteria kevalidan e-modul

dilihat dari hasil validasi tim ahli yaitu ahli materi dan ahli desain. Tingkat validitas materi e-modul mencapai 96,92%, yang dikategorikan sebagai 'sangat valid', dan tingkat validitas desain e-modul juga mencapai 96,92%, yang juga dikategorikan sebagai 'sangat valid'. Evaluasi kepraktisan e-modul dilakukan berdasarkan hasil kuesioner kepraktisan yang diisi oleh tenaga pendidik dan kuesioner kepraktisan yang diisi oleh peserta didik selama uji coba kelompok kecil. Tingkat kepraktisan e-modul, yang dinilai oleh guru, mencapai 96,92%, yang dikategorikan sebagai 'sangat praktis', sementara tingkat kepraktisan yang dinilai oleh peserta didik mencapai 81,11%, yang juga dikategorikan sebagai 'sangat praktis'. Kriteria terakhir yang dievaluasi adalah efektivitas, yang diukur melalui hasil kuesioner efektivitas e-modul yang diisi oleh peserta didik, yaitu kuesioner respons peserta didik dan angket *creative self-efficacy*. Tingkat efektivitas e-modul, yang diukur melalui kuesioner efektivitas yang diisi oleh peserta didik (kuesioner respons peserta didik), menunjukkan hasil sebesar 82,25%, yang dikategorikan sebagai “sangat efektif” dan untuk melihat efektifitas penggunaan e-modul berbasis *creative problem-solving* yang mendukung *creative self-efficacy* siswa dilakukan pretes dan postes, dan hasil perhitungannya menggunakan N-Gain menunjukkan nilai sebesar 0,684, yang dikategorikan sebagai tingkat peningkatan sedang. Sejalan dengan hasil ini, nilai gain setara dengan persentase 68,4 % untuk kategori tafsiran efektifitas gain, yang berarti bahwa penggunaan e-modul berada pada kategori “Cukup Efektif”. Maka dari itu, angka N-Gain ini menafsirkan bahwa e-modul berbasis

creative problem-solving yang mendukung *creative self-efficacy* siswa dapat dikatakan cukup efektif digunakan dalam pembelajaran.

5.2 Implikasi

1. Hasil dari penelitian ini adalah e-modul berbasis *creative problem-solving* yang mendukung *creative self-efficacy* siswa SMP pada materi persamaan garis lurus dapat dijadikan sebagai salah satu bahan ajar yang dirancang untuk mendukung guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan memfasilitasi pembelajaran mandiri bagi peserta didik, menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan menarik melalui inovasi dalam metode pembelajaran.

5.3 Saran

1. E-modul berbasis *creative problem-solving* yang mendukung *creative self-efficacy* siswa SMP pada materi persamaan garis lurus dimana e-modul ini dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai alternatif sumber bahan ajar dalam pembelajaran matematika, serta sebagai sumber belajar mandiri yang efektif bagi peserta didik kelas VIII SMP.
2. Peneliti merekomendasikan untuk melanjutkan penelitian lebih lanjut dengan mengembangkan materi ajar berupa e-modul matematika menggunakan platform lain, yang dapat memberikan pengalaman belajar matematika yang lebih dinamis dan menarik dibandingkan dengan aplikasi seperti *Canva*.
3. Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menggunakan e-modul berbasis *CPS*, disarankan agar guru membentuk kelompok siswa heterogeny. Hal ini dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar.