

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan di SMP Negeri 21 Medan, dapat diperoleh kesimpulan bahwa penelitian pengembangan yang peneliti lakukan telah menghasilkan e-modul menggunakan Flipbook pada materi perbandingan. Dengan bergitu dapat dikatakan bahwa rumusan masalah pada penelitian ini telah terjawab, yaitu sebagai berikut:

1. E-modul menggunakan Flipbook berbasis *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dinyatakan sangat valid dengan nilai 3,56 dan berkategori sangat layak.
2. E-modul menggunakan Flipbook berbasis *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dinyatakan sudah praktis dengan persentase 92,67% dan ber kategori sangat praktis.
3. E-modul menggunakan Flipbook berbasis *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dinyatakan efektif dengan tercapainya indikator pemecahan masalah pada indikator 1, 2, 3, dan 4 dengan jumlah siswa yang tuntas > 65% siswa yang mengikuti pembelajaran. Dan rata-rata ketercapaian indikator siswa pada post-test sebesar 85,83% dengan jumlah siswa yang tuntas belajar sebanyak 96,87%. Dan ketercapaian indikator siswa secara klasikal telah memenuhi > 65% siswa yang mengikuti pembelajaran dengan nilai > 75. Peningkatan pada indikator 1 adalah 0,76 dengan kategori tinggi, peningkatan pada indikator 2 adalah 0,77 dengan kategori tinggi, peningkatan pada indikator 3 adalah 0,63 dengan kategori sedang, peningkatan pada indikator 4 adalah 0,60 dengan kategori sedang. Sehingga didapatkan peningkatan yang signifikan pada indikator 4. Dan didapat terjadinya peningkatan yang signifikan dari indikator 1, 2, 3, dan 4

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Kepada guru agar e-modul menggunakan Flipbook berbasis *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa ini dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar dalam pembelajaran matematika.
2. Saat mengakses atau menggunakan e-modul menggunakan Flipbook berbasis *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa ini hendaknya memperhatikan petunjuk penggunaan dan petunjuk pembelajaran yang terdapat pada emodul sehingga dapat digunakan sebagai bahan ajar secara maksimal.
3. Penggunaan e-modul menggunakan Flipbook berbasis *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa ini selama pembelajaran di kelas hendaknya tetap mendapat kontrol dari guru agar pembelajaran tetap berjalan dengan baik.
4. Saat mengakses atau menggunakan e-modul menggunakan Flipbook berbasis *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa ini sebagai salah satu bahan ajar di sekolah, hendaknya sehari sebelum pembelajaran link atau file e-modul sudah diberikan kepada siswa agar tidak menghabiskan banyak waktu ketika di awal pembelajaran.
5. Kepada peneliti selanjutnya dapat mengembangkan e-modul menggunakan Flipbook berbasis *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi yang berbeda