

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berikut beberapa kesimpulan yang dapat diambil dari temuan penelitian ini, berdasarkan analisis yang telah dilakukan.:

1. Validitas E-Modul berbasis strategi PQ4R yang dikembangkan termasuk kategori valid. Instrument penelitian meliputi tes Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika dan Angket Kemandirian Belajar (Pre-test dan Post-test) termasuk dalam kategori valid dan reliable
2. E-Modul berbasis strategi PQ4R yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kepraktisan E-Modul ditinjau dari analisis hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran
3. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan e-modul yang dikembangkan dengan strategi PQ4R dinyatakan efektif.
4. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik terlihat dari masing-masing aspek kemampuan berpikir kreatif matematis. Berdasarkan n-gain ternormalisasi, diperoleh bahwa pada uji coba I dan II terdapat peningkatan skor kemampuan berpikir kreatif matematis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa E-Modul berbasis strategi PQ4R yang dikembangkan ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik
5. Peningkatan Kemandirian Belajar peserta didik terlihat dari masing-masing aspek Kemandirian Belajar. Berdasarkan n-gain ternormalisasi, diperoleh bahwa pada uji coba I dan uji coba II terjadi peningkatan skor angket Kemandirian Belajar peserta didik sehingga dapat disimpulkan bahwa E-Modul berbasis strategi PQ4R yang dikembangkan ini dapat meningkatkan Kemandirian Belajar peserta didik

5.2 Saran

1. E-Modul berbasis strategi PQ4R ini mempunyai validitas, kepraktisan, dan kemanjuran sehingga hendaknya guru memanfaatkannya dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif matematika dan pemahaman matematika khususnya kelas VIII SMP/MTs pada materi Bangun Ruang Sisi Datar.
2. E-Modul berbasis strategi PQ4R memungkinkan terciptanya komponen E-Module bersama dengan sumber lain, dengan tujuan meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif matematika pada tingkat satuan pendidikan dan berbagai jenjang.
3. Dapat dilakukan penelitian dan pengembangan modul elektronik dengan menggunakan paradigma ADDIE. digunakan untuk mengembangkan bahan ajar mata pelajaran matematika dan mata pelajaran lain karena modelnya mudah diterapkan dan langkah-langkahnya jelas serta terstruktur.