

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Hasil dari penelitian pengembangan ini berupa modul pembelajaran digital berbasis Problem Based Learning untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa pada materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel. Modul pembelajaran digital ini dapat memberikan kemudahan dalam memahami konsep melalui masalah kontekstual yang diberikan. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Prosedur pengembangan modul pembelajaran digital berbasis Problem Based Learning untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa pada materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel, menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahap *analysis* yang dilakukan yakni analisis peserta didik, identifikasi sumber daya yang diperlukan, menetapkan tujuan instruksional. Berdasarkan observasi, pembelajaran matematika di SMA Negeri 7 Medan bersifat konvensional. Dengan metode mengajar yang diberikan oleh guru siswa seringkali tidak bersemangat dalam pembelajaran, dan kurangnya motivasi siswa dalam belajar matematika. Solusi yang dapat diberikan oleh peneliti yaitu dengan mengembangkan modul pembelajaran digital yang berbasis *PBL* agar siswa lebih bersemangat ketika belajar matematika, dan tetap termotivasi selama pembelajaran dilakukan. Hal ini didukung dengan ketersediaan perangkat teknologi seperti infocus yang jarang digunakan ketika pembelajaran matematika, gadget yang dimiliki setiap siswa. Kemudian dilakukan tahap *design*, yakni pembuatan RPP, pembuatan modul, pembuatan soal tes, pembuatan validasi dan angket respon siswa yang sesuai dengan keadaan di SMA Negeri 7 Medan yang telah diperoleh dari hasil analisis sebelumnya. Selanjutnya adalah tahap *development* yakni mempersiapkan dan menggabungkan komponen modul digital, validasi oleh tim ahli (validasi materi, validasi media, validasi RPP, dan validasi soal tes). Diperoleh sebuah media yang menarik dan siap untuk di uji coba kepada siswa. Selanjutnya tahap *implementation* yakni uji kelompok kecil yang dilakukan kepada

6 orang siswa yang dipilih oleh peneliti dan selanjutnya dilakukan uji coba lapangan kepada 34 orang siswa kelas X-IPA 5 SMA Negeri 7 Medan. Tahap terakhir adalah tahap *evaluation* dimana tahap ini dilakukan pada setiap Langkah pengembangan mulai dari analisis hingga tahap pengembangan. Segala saran dan perbaikan akan diaplikasikan ke dalam modul, sehingga dihasilkan modul yang menarik dan berkualitas.

2. Berdasarkan hasil analisis data validasi dari ahli bahwa: 1) hasil validasi ahli media dengan rata-rata 91,75%; 2) hasil validasi ahli materi dengan rata-rata 90,52%; 3) hasil validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan rata-rata 87,2%; 4) hasil validasi soal *pretest* dan *posttest* dengan rata-rata 90,50% dan berada pada kategori sangat valid. Sehingga hasil validasi modul pembelajaran digital berada dalam kategori kevalidan dengan kategori “sangat valid”. Sementara berdasarkan hasil analisis data kepraktisan bahwa: 1) modul pembelajaran digital dikatakan valid terlebih dahulu dari penilaian validator sehingga dapat diterapkan dengan memperbaiki modul pembelajaran digital sesuai saran dari ahli; 2) hasil angket respon siswa pada saat melakukan pembelajaran dengan menggunakan modul pembelajaran digital memperoleh persentasi sebesar 86,80%. Kriteria kepraktisan menunjukkan bahwa pengembangan modul pembelajaran digital berbasis *Problem Based Learning* pada materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel tergolong dalam kategori praktis.
3. Berdasarkan analisis keefektifan bahwa: 1) ketuntasan klaksikal siswa mencapai 90% dengan rata-rata nilai *posttest* 84,71 termasuk dalam kategori tuntas; 2) hasil perhitungan peningkatan nilai *pretest* ke *posttest* memperoleh N-gain sebesar 0,711 yang termasuk dalam kategori sangat efektif; 3) waktu dalam pelaksanaan pembelajaran dalam modul pembelajaran digital berbasis *Problem Based Learning* pada materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel masuk dalam kategori efektif.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian diatas dan pengembangan modul pembelajaran digital diatas peneliti memberikan saran dan rekomendasi kepada praktisi yang berminat menerapkan media pembelajaran yang menghasilkan modul pembelajaran digital dengan bantuan *Flip PDF Professional* dalam pembelajaran atau kepada

peneliti lain yang berkeinginan menindaklanjuti penelitian ini. Adapun saran dan rekomendasi peneliti adalah sebagai berikut:

1. Modul menggunakan *Flip PDF Professional* berbasis *Problem Based Learning* ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu contoh variasi media pembelajaran dalam pembelajaran matematika.
2. Diharapkan dapat melahirkan inovasi dalam pembelajaran, salah satunya dalam media pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik dapat aktif dan antusias dalam mempelajari matematika.
3. Bagi peneliti lain dapat melakukan penelitian sejenis dengan materi yang berbeda dan dapat di implementasikan pada ranah lingkungan sekolah yang lebih luas lagi.
4. Bagi guru dapat mengembangkan modul pembelajaran digital dengan *Flip PDF Professional* pada materi matematika yang lainnya.

