

BAB V

KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Penelitian dan pembahasan diperoleh kesimpulan dari penelitian antara lain:

1. Hasil uji kelayakan *e-modul* berbasis proyek pada materi Usaha dan Energi oleh dosen ahli media memperoleh rata-rata 93,75%, dosen ahli materi memperoleh rata-rata 86,53%. Tingkat kelayakan *e-modul Project Based Learning* pada materi Usaha dan Energi yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai bahan ajar dalam proses belajar mengajar fisika di sekolah.
2. Kepraktisan *E-Modul*, Hasil uji kepraktisan pada kelompok kecil menunjukkan rata-rata persentase sebesar 91,97% dan pada kelompok besar sebesar 92,85% keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis. Hal ini membuktikan bahwa *e-modul Project Based Learning* mudah digunakan, menarik, efisien, serta membantu siswa belajar secara mandiri dan memahami konsep Usaha dan Energi dengan baik.
3. Tingkat keefektifan *e-modul* berbasis proyek pada materi Usaha dan Energi diperoleh rata-rata N-gain dengan skor 0,77% dan masuk dalam kategori tinggi. 25 siswa yang mengikuti tes dan disesuaikan dengan indikator kreativitas mengalami peningkatan antara lain aspek *fluency* 43% menjadi 88,8%, aspek *flexibility* 50,6% menjadi 91,14%, aspek *originality* 30,6% menjadi 89,7%, dan aspek *elaboration* 72% menjadi 98,2%/. Hasil peningkatan kreativitas siswa terbukti dengan skor interval nilai memadai.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Dalam menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL) yang dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran, diharapkan guru dapat mengalokasikan waktu dengan sebaikbaiknya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

2. Bagi Siswa

selama proses kegiatan pembelajaran diharapkan siswa selalu terlibat aktif baik dalam menanya, menjawab pertanyaan mengerjakan tugas dan mengembangkan potensi pada dirinya.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan *E-Modul Project Based Learning* pada materi fisika lainnya, serta menambahkan fitur interaktif seperti simulasi, atau kuis berbasis digital untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.