

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) yang melalui semua tahapannya. Hasil penelitian ini berupa E-Modul model *Brain Based Learning* (BBL) berbasis Kurikulum Gunung Ciremai untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada materi bangun datar segiempat dan segitiga dalam bentuk *Flipbook* digital menggunakan web *Heyzine Flipbook*. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII C SMP Negeri 1 Kramatmulya dengan 3 kali pertemuan, yang terdiri dari satu kali pertemuan untuk *pre-test* kemudian dilanjutkan pembelajaran, pertemuan kedua dipakai seluruhnya untuk melanjutkan pembelajaran, dan pertemuan ketiga melanjutkan pembelajaran sampai materi selesai kemudian melaksanakan *post-test*.

E-Modul ini telah berhasil memenuhi standar validitas yang ditunjukkan melalui hasil penilaian para ahli materi, ahli media dan ahli budaya. Tingkat validitas E-Modul setelah dinilai oleh dua validator ahli materi dan dua validator ahli media dengan memperoleh kategori “sangat valid” dengan persentase ahli materi sebesar 88,54% dan ahli media sebesar 81,94%. Selain itu, tingkat validitas E-Modul juga dinilai oleh seorang ahli budaya yang memperoleh kategori “valid” dengan persentase 72,5%. Tingkat kepraktisan setelah dinilai oleh 30 siswa kelas VII C memperoleh kategori “sangat praktis” dengan persentase 85,93%, sedangkan satu guru matematika juga memberikan penilaian “sangat praktis” dengan persentase 95,31%.

Penelitian ini mengembangkan E-Modul model *Brain Based Learning* (BBL) berbasis Kurikulum Gunung Ciremai pada materi bangun datar segiempat dan segitiga untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis ini diukur berdasarkan skor rata-rata N-Gain. Berdasarkan hasil analisis data, E-Modul mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan rata-rata nilai N-Gain sebesar 0,6 yang berada pada kategori “sedang”.

B. Saran

Berdasarkan temuan dalam penelitian ini, peneliti menyampaikan beberapa saran kepada pembaca sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini hanya dilakukan dalam tiga kali pertemuan yang sebagian waktunya digunakan untuk pelaksanaan *pre-test* dan *post-test*, sehingga alokasi waktu untuk proses pembelajaran menggunakan E-Modul menjadi terbatas. Oleh karena itu, disarankan bagi penelitian selanjutnya untuk memperpanjang durasi implementasi E-Modul 4 sampai 6 pertemuan agar strategi *Brain Based Learning* (BBL) dapat diimplementasikan secara lebih optimal.
- 2) Penerapan motif batik Kuningan dalam E-Modul perlu diperkuat khususnya dengan menampilkan motif batik khas Kuningan yang lebih autentik. Hal ini dapat dilakukan dengan mengaitkan konsep bangun datar dengan pola batik khas daerah Kuningan, menganalisis simetri atau transformasi pada motif batik, serta menggunakan visualisasi batik dalam contoh soal, sehingga memperkuat pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan sesuai dengan karakter Kurikulum Gunung Ciremai.

- 3) Fitur interaktif dalam E-Modul perlu dikembangkan lebih lanjut seperti menambahkan animasi konsep, simulasi eksploratif, latihan soal yang bisa diisi langsung di halaman *flipbook* serta menyediakan kuis yang bisa diakses langsung tanpa membuka tab baru agar siswa lebih mudah terlibat dalam pembelajaran dan pemahaman materi semakin maksimal.
- 4) Disarankan agar pengembangan E-Modul selanjutnya mempertimbangkan penyediaan versi yang dapat diakses secara *offline*, misalnya dalam bentuk aplikasi *mobile* atau *file* yang dapat diunduh. Hal ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam mengakses materi tanpa bergantung pada koneksi internet.