

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Kajian dan penyusunan ini berhasil menciptakan sebuah modul digital pembelajaran matematika berlandaskan Experiential Learning yang ditujukan untuk siswa kelas VII SMP/MTs pada topik bentuk aljabar, dengan tujuan utama meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Rangkaian pengembangan dilakukan dengan menerapkan tahapan model ADDIE yang mencakup lima fase, yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, peneliti mengenali kebutuhan siswa dan guru melalui angket, wawancara, serta kajian awal, dan teridentifikasi bahwa siswa masih menemui kendala dalam berpikir kreatif serta kurang antusias dengan pembelajaran yang hanya mengandalkan buku teks. Berikutnya, pada tahap desain, peneliti menyusun konten modul digital, menentukan materi, serta mempersiapkan tampilan dan instrumen yang dibutuhkan. Tahap pengembangan dieksekusi dengan menggunakan beragam aplikasi pendukung seperti Canva, Corel Draw, Wordwall, Learning Apps, Murf Ai, YouTube, Microsoft Word dan Heyzine untuk mengonstruksi materi yang interaktif dan menarik. Setelah itu, modul digital diterapkan kepada siswa kelas VII di SMPN 2 Jalaksana, dan pada akhirnya dilakukan evaluasi untuk mengukur keefektifan media pembelajaran yang telah disusun.

Outcome validasi oleh empat pakar materi, validasi soal tes awal dan tes akhir oleh tiga validator dan tiga pakar media memperlihatkan bahwa modul

elektronik ini memiliki tingkat kevalidan yang tinggi, dengan persentase rerata sejumlah 85% dari pakar materi, 81,9% dari validator tes awal dan tes akhir dan 85,18% dari pakar media, sehingga masuk dalam kategori sangat valid dan layak dipakai. Dari aspek kepraktisan, hasil kuesioner yang diberikan kepada pendidik memperlihatkan persentase sejumlah 88,89%, sementara dari peserta didik sejumlah 81,15%, keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis. Artinya, modul elektronik ini dinilai mudah dioperasikan, menarik, serta sanggup memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Sedangkan untuk efektivitasnya, berlandaskan hasil tes awal dan tes akhir yang diberikan kepada peserta didik, terjadi peningkatan nilai rerata dari 69,8 menjadi 90,2, dengan nilai N-gain sejumlah 0,7 yang termasuk dalam kategori sedang. Hal tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan modul elektronik berdasarkan Experiential Learning cukup efektif dalam mengembangkan kapasitas berpikir kreatif matematis peserta didik, terutama dalam menyelesaikan soal-soal berbasis pengalaman nyata yang mendorong eksplorasi gagasan, fleksibilitas berpikir, serta kemampuan mengelaborasi dan menghasilkan solusi yang orisinal.

Secara menyeluruh, penyusunan modul digital ini dinilai sangat sukses karena memenuhi dimensi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Modul digital tidak hanya menyediakan opsi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, namun juga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna dan memberdayakan siswa untuk berpikir secara kreatif dalam memahami konsep-konsep matematika.

B. Saran

Adapun beberapa rekomendasi yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan modul digital berdasarkan Experiential Learning pada materi bentuk aljabar yaitu:

1. Ruang lingkup materi dalam modul digital ini masih terbatas pada bentuk aljabar kelas VII. Ke depannya, akan sangat baik jika e-modul serupa dikembangkan untuk materi lain atau jenjang kelas berbeda agar manfaatnya bisa dirasakan oleh lebih banyak siswa.
2. Fitur inklusif perlu menjadi perhatian. Akan lebih optimal jika e-modul dilengkapi dengan aksesibilitas bagi siswa berkebutuhan khusus, seperti tunanetra, agar pembelajaran bisa dinikmati secara merata oleh semua kalangan.
3. Mengingat tidak semua daerah memiliki koneksi internet yang stabil, disarankan agar e-modul juga tersedia dalam versi offline atau versi ringan, sehingga tetap bisa diakses dengan mudah di berbagai kondisi.
4. Penilaian tingkat kepraktisan e-modul hanya dilakukan oleh guru di SMPN 2 Jalaksana.
5. Meskipun e-modul ini menggunakan pendekatan *Experiential Learning*, peneliti menghadapi tantangan yang cukup besar dalam mengadaptasi konten modul digital dengan beragam modalitas belajar siswa (visual, auditori, kinestetik, dll). Mengonstruksi materi yang dapat mengakomodasi setiap modalitas belajar dengan cara yang efektif dan bermakna memerlukan waktu dan strategi yang sangat detail.