BAB V
SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan e-modul berbasis komik menggunakan pendekatan neurosains untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik, diperoleh simpulan sebagai berikut.

1. Proses Pengembangan E-Modul

Pengembangan e-modul KOMETAR dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Pada tahap *analyze*, dilakukan analisis kebutuhan melalui studi lapangan dan studi literatur yang menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang interaktif dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Tahap *design* meliputi perancangan kerangka e-modul, penyusunan storyboard komik, serta penentuan tema pembelajaran yaitu petualangan di Dunia BADAR (Bangun Datar). Tahap *development* dilakukan dengan merealisasikan desain menjadi e-modul berbentuk komik interaktif berbasis flipbook serta melakukan validasi oleh para ahli. Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba terbatas pada peserta didik kelas V SD Negeri 1 Padarek. Tahap *evaluation* dilakukan untuk menilai kevalidan, kepraktisan, serta efektivitas e-modul dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis.

2. Kevalidan dan Kepraktisan

Hasil validasi menunjukkan bahwa e-modul KOMETAR berada pada kategori sangat valid, dengan persentase kevalidan media sebesar 83,89%, dan kevalidan materi sebesar 84,71%. Hal ini menujukkan bahawa e-modul KOMETAR layak digunakan dalam pembelajaran. Penilaian kepraktisan e-modul yang diperoleh dari peserta didik adalah 82%. Dan penilaian kepraktisan oleh guru menunjukkan persentase sebesar 83,64% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa e-modul mudah digunakan, menarik, serta mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif.

3. Peningkatan kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

Penggunaan e-modul KOMETAR terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari *pretest* sebesar 4,8 menjadi *posttest* sebesar 10,5, dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,5217 yang termasuk dalam kategori sedang. Peningkatan ini menunjukkan bahwa e-modul berbasis komik dengan pendekatan neurosains mampu memberikan stimulus yang mendorong peserta didik untuk berpikir lebih kreatif melalui aktivitas eksploratif, visualisasi, serta tantangan kreatif yang disajikan dalam pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Penelitian selanjurnya disarankan agar memperbanyak game edukasi agar siswa lebih tertarik dan antusias. Ini karena ketertarikan siswa pada literasi komik sangat rendah. Siswa lebih tertarik dengan game atau kuis *drag and drop*.
2. Pengembangan selanjutnya diharapkan dapat mengoptimalkan e-modul agar dapat diakses secara *offline*, sehingga lebih mudah digunakan oleh peserta didik dengan keterbatasan akses internet.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan validator dari bidang neurosains atau psikologi pendidikan, sehingga pengembangan media pembelajaran dapat ditinjau lebih mendalam dari aspek kognitif dan perkembangan otak.