

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil temuan penelitian, dan pembahasan yang telah di paparkan pada bab bab sebelumnya, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Modul ajar yang digunakan saat ini masih terbilang kurang optimal dalam pengembangannya. Modul ajar yang ada belum dikembangkan lagi sesuai kebutuhan siswa. Modul ajar yang dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah belum tersedia dan belum dikembangkan. Lalu model pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran kurang bervariasi dan cenderung kurang berbasis permasalahan. Desain awal modul ajar berorientasi model *Creative Problem Solving* (CPS) dirancang mulai dari menganalisis CP, menyusun TP, menyusun ATP, menyusun *blueprint*, serta terakhir mendesain dan memproduksi modul ajar melalui aplikasi canva. Langkah pembelajaran dalam modul ajar ini merujuk pada tahap dalam model *Creative Problem Solving* yang berbasis permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Secara keseluruhan modul ajar ini terdiri dari tiga bagian yaitu *cover*, komponen inti, dan lampiran. Pada desain *cover* terdiri dari *cover* depan dan belakang. Lalu pada bagian komponen inti terdiri dari kata pengantar, daftar isi, informasi umum, dan langkah pembelajaran. Pada komponen lampiran berisi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), lembar evaluasi, lembar remedial dan pengayaan, kunci jawaban, glosarium, dan daftar pustaka.
2. Hasil validasi ahli menunjukkan, modul ajar berorientasi model *Creative Problem Solving* (CPS) mendapatkan skor 91% dengan interpretasi “Sangat Baik” dari ahli materi, 92% dengan interpretasi “Sangat Baik” dari ahli desain, dan 78% dengan interpretasi “Baik” dari ahli bahasa. Rata-rata perolehan skor dari ketiga ahli tersebut menghasilkan interpretasi “Sangat

Baik”. Maka hal tersebut menandakan bahwa modul ajar ini layak untuk digunakan.

3. Berdasarkan hasil uji coba terbatas yang dilakukan pada 10 orang peserta didik. Uji coba terbatas yang dilakukan yaitu uji kemampuan pemecahan masalah melalui *pretest* dan *posttest*. Dari hasil *pretest* dan *posttest* diperoleh nilai rata-rata hasil *posttest* lebih besar dan berbeda secara signifikan dengan nilai *pretest* ( $85,5 > 52$ ). Dengan demikian, dari uji kemampuan pemecahan masalah terjadi peningkatan setelah dilaksanakannya pembelajaran berorientasi model *Creative Problem Solving* (CPS).
4. Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan saran, masukan para ahli, modul ajar berorientasi model *Creative Problem Solving* (CPS) menghasilkan desain akhir modul yang selanjutnya menjadi produk penelitian yang layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yang sesuai dengan permasalahan di dalam penelitian.

#### 4.2 Rekomendasi

Berdasarkan pengalaman peneliti dalam melakukan penelitian ini terdapat beberapa rekomendasi yang dapat dipertimbangkan, diantaranya:

1. Bagi guru, sebagai upaya pengimplementasian kurikulum merdeka guru diharapkan mampu untuk membuat modul ajar. Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam membuat modul ajar khususnya pada pembelajaran matematika dengan menggunakan model *Creative Problem Solving* (CPS).
2. Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian sejenis, coba lakukan implemetasi kepada lebih banyak peserta didik dengan kemampuan yang lebih beragam.
3. Bagi peneliti selanjutnya, jika hendak mengembangkan modul ajar seperti modul ajar berorientasi model *Creative Problem Solving* (CPS) dapat menambahkan elemen audio ataupun video pembelajaran yang dapat

diakses dari *barcode* yang ada di modul untuk memperkaya wawasan dan sumber belajar peserta didik.