

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan bahan ajar Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) berbasis Proyek untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas VIII SMP Negeri 7 Tual, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Proses Pengembangan Bahan Ajar SPLDV Berbasis Project-Based Learning

Pengembangan bahan ajar dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pada tahap *Analysis* dilakukan analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, kurikulum, dan materi pembelajaran. Tahap *Design* menghasilkan rancangan bahan ajar yang memuat capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi SPLDV, aktivitas proyek, LKPD, refleksi, dan evaluasi pembelajaran. Tahap *Development* menghasilkan produk awal yang divalidasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli kurikulum serta direvisi berdasarkan masukan para validator. Tahap *Implementation* dilakukan melalui uji coba penggunaan bahan ajar pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 7 Tual. Selanjutnya, tahap *Evaluation* menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam pembelajaran matematika.

2. Tingkat Validitas Bahan Ajar

Bahan ajar SPLDV berbasis *Project-Based Learning* yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas rata-rata sebesar 91,48% dengan kategori sangat

valid. Hasil validasi dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan ahli kurikulum menunjukkan bahwa produk telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, dan kegrafikan sesuai dengan karakteristik peserta didik serta tuntutan Kurikulum Merdeka.

3. Tingkat Kepraktisan Bahan Ajar

Bahan ajar yang dikembangkan memperoleh tingkat kepraktisan sebesar 86,58% berdasarkan respons peserta didik dan 89,00% berdasarkan respons guru dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, mudah dipahami, serta mampu membantu guru dalam mengelola pembelajaran dan memfasilitasi peserta didik belajar secara aktif melalui kegiatan berbasis proyek.

4. Tingkat Efektivitas Bahan Ajar

Efektivitas bahan ajar ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis proyek. Nilai rata-rata pretest meningkat dari 48,73 menjadi 84,20 pada *posttest* dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,69 yang termasuk kategori sedang menuju tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel.

5. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik

Penggunaan bahan ajar SPLDV berbasis proyek terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas VIII SMP Negeri 7 Tual. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh meningkatnya skor kemampuan

berpikir kreatif dari hasil pretest ke posttest serta nilai N-Gain sebesar 0,69 yang berada pada kategori sedang menuju tinggi. Selain itu, peningkatan terjadi pada seluruh indikator kemampuan berpikir kreatif, yaitu *fluency* (kelancaran berpikir), *flexibility* (keluwesan berpikir), *originality* (keaslian berpikir), dan *elaboration* (kemampuan mengembangkan gagasan). Melalui aktivitas proyek yang bersifat kontekstual, peserta didik mampu menghasilkan lebih banyak ide penyelesaian, menggunakan berbagai strategi dalam menyelesaikan masalah SPLDV, mengemukakan solusi yang lebih beragam dan orisinal, serta menjelaskan proses penyelesaian secara lebih rinci dan sistematis. Dengan demikian, penerapan bahan ajar berbasis *Project-Based Learning* tidak hanya meningkatkan penguasaan konsep matematika, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kreatif sebagai salah satu kompetensi penting abad ke-21.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Guru matematika disarankan menggunakan bahan ajar berbasis *Project-Based Learning* sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Guru juga diharapkan mengembangkan berbagai proyek kontekstual yang sesuai dengan karakteristik lingkungan peserta didik agar pembelajaran menjadi lebih bermakna.

2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan memberikan dukungan terhadap implementasi pembelajaran berbasis proyek melalui penyediaan sarana dan prasarana, penguatan komunitas belajar guru, serta pelatihan pengembangan bahan ajar inovatif sehingga kualitas pembelajaran matematika dapat terus meningkat.

3. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran berbasis proyek, berani mengemukakan ide, bekerja sama dalam kelompok, serta membiasakan diri menggunakan berbagai strategi penyelesaian masalah agar kemampuan berpikir kreatif semakin berkembang.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk:

- a. Mengembangkan bahan ajar berbasis Project-Based Learning pada materi matematika lainnya, seperti Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel, Persamaan Kuadrat, Fungsi, Statistika dan Geometri.
- b. Mengintegrasikan unsur budaya lokal Kepulauan Kei atau Kota Tual sebagai konteks proyek pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan mendukung pelestarian budaya lokal.
- c. Mengembangkan bahan ajar berbasis Project-Based Learning yang dipadukan dengan pendekatan STEM, Computational

Thinking, atau Artificial Intelligence (AI) untuk meningkatkan kompetensi abad ke-21.

- d. Melakukan penelitian eksperimen dengan melibatkan sampel yang lebih luas sehingga efektivitas bahan ajar dapat dibandingkan dengan model pembelajaran lainnya.
- e. Mengembangkan bahan ajar dalam bentuk e-modul interaktif atau Learning Management System (LMS) agar lebih sesuai dengan perkembangan teknologi digital dan kebutuhan pembelajaran masa depan.