

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berikut merupakan kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan judul “Desain buku cerpen matematika berbasis kreativitas dalam dimensi profil lulusan kurikulum merdeka”, yaitu diantaranya adalah:

1. Buku Cerpen Matematika berbasis kreativitas yang berjudul “Harmoni Geometri: Menemukan Kreativitas dalam Setiap Garis” berhasil dikembangkan dengan menggunakan model Pengembangan Plomp dengan 2 tahapan, yaitu: *Preliminary Research* dan *Prototyping Phase*. Dalam proses Pembuatannya, peneliti menggunakan bantuan aplikasi *Canva* dan *Flow AI* untuk desain visual. Buku ini dibuat dengan tampilan yang menarik dan cerita yang kontekstual dengan kehidupan sehari-hari siswa sekolah menengah pertama. Selain itu, buku cerpen Matematika ini juga mengintegrasikan Kreativitas dalam dimensi profil lulusan Kurikulum Merdeka.
2. Validasi terhadap buku cerpen Matematika dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Hasil validasi dari tiga ahli, menunjukkan

tingkat kevalidan dengan rincian skor sebagai berikut: 100% dari ahli bahasa, 92% dari ahli materi dan 90% dari ahli media. Berdasarkan hasil ini, buku cerpen Matematika dinyatakan “sangat layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran tambahan dalam pembelajaran matematika geometri di tingkat sekolah menengah pertama.

3. Berdasarkan hasil angket kepraktisan yang diberikan kepada 18 siswa, diperoleh skor rata-rata sebesar 77,88%. Ini menunjukkan bahwa buku dinilai baik dari aspek isi cerita, penggunaan bahasa yang sesuai, dan desain visual yang menarik.

B. Saran

Disarankan kepada peneliti selanjutnya agar dapat melakukan uji efektivitas produk terhadap hasil belajar siswa, sehingga dapat diketahui dampak produk secara empiris. Hal ini mengingat penelitian ini dibatasi hanya pada tahap pengembangan, uji validitas dan uji praktikalitas, sehingga belum menguji dampak produk secara empiris terhadap peningkatan literasi numerasi siswa.

Meskipun buku cerpen matematika yang dikembangkan telah dinilai sangat valid, masih terbuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut. Pengembangan

ke depan dapat diarahkan pada penambahan elemen interaktif seperti *QR code* untuk mengakses audio cerita serta penguatan pada aspek visual agar semakin menarik dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Untuk para guru, buku cerpen Matematika ini diharapkan dapat menjadi media alternatif dalam pembelajaran nonformal atau *ice breaking* yang menyenangkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi geometri (bangun ruang sisi datar). Guru juga dapat memanfaatkan aplikasi seperti *Canva* yang mudah diakses dan dioperasikan untuk menyesuaikan media sesuai kebutuhan kelas masing-masing.

Untuk siswa, media berupa buku cerpen Matematika diharapkan dapat menjadi sumber belajar yang menyenangkan dan membantu dalam membangun kreativitas secara bertahap melalui cerpen yang dekat dengan dunia anak. Penggunaan media ini diharapkan juga dapat memotivasi siswa untuk lebih giat dalam belajar matematika dengan cara yang lebih kreatif dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, F. (2025). *Pengembangan Komik Matematika Geometri Berbantu Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar*. Skripsi Sarjana, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Al-Qur'an. Surah Al-Mujadalah [58]: Ayat 11.
- Alwanda, M. A., Arbarini, M., Subali, B., & Semarang, U. N. (2026). Jurnal Cakrawala Pendas *Emerging Trends In The Development Of Local Wisdom- Oriented Teaching Materials For Character Education In Elementary Schools: A SYSTEMATIC REVIEW*. 12(1), 25–41.
- Amalia, P. K., Ermawati, D., & Masfuah, S. (2024). *Pengembangan Media Komik Matematika Berbasis Budaya (Komatisa) Sebagai Penguatan Dimensi*. 5(4).
- Aria, M. A. (2017). *Desain grafis sebagai media komunikasi visual dalam pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- BSKAP Kemendikbudristek. (2021). *Panduan teknis pelaksanaan Asesmen Nasional*. Jakarta: Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Dhania, P., & Putra, A. (2023). *Pemanfaatan Canva dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran daring*. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 9(1), 55–65.
- Dick, W., & Carey, L. (1996). *The Systematic Design of Instruction*. HarperCollins.
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2003). *Educational research: An introduction* (7th ed.). Boston: Pearson

Education.

Heuvel-panhuizen, M. Van Den, & Elia, I. (2013). *The Role of Picture Books in Young Children 's Mathematics Learning*. <https://doi.org/10.1007/978-94-007-6440-8>

Hidayat, A. T., Mahmuzah, R., Qausar, H., Sinaga, N. A., Keguruan, F., & Malikussaleh, U. (2024). *Praktikalitas Mathematics Comic Application Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android Bermuatan Etnomatematika*. 6(1), 1183–1192.

Ika, A., & Ninta, S. (2023). *Pemanfataan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Masa Kini dalam Kurikulum Merdeka The Use Of The Canva Application As A Contemporary Learning Media In The “ Kurikulum Merdeka .”* 1(3), 39–49.

Kemendikbudristek. (2010). *Perkembangan kognitif: teori jean piaget*.

Kemendikbudristek. (2022). *Adopsi Implementasi Kurikulum Merdeka secara bertahap*.

Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

Mustalifah. (2025). *Pengembangan buku cerita bergambar bermuatan pendidikan karakter gemar belajar matematika untuk meningkatkan minat belajar siswa*. Skripsi Sarjana, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.

Mutiasih, P., Iswara, P. D., & Nugraha, T.(2021). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Karakter Dalam Menumbuhkan Budaya Literasi Siswa Kelas II SD*. In Taman Cendikia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an (Vol. 5, Issue 1).

NCES. (2022). *The Nation's Report Card: Reading 2022*

Highlights.

- Nurbaya, Fikri, A., Salong, A., Rifai, M., Tati, A. D. R., Syukur, T. A., Zahro, I. M. F., Suhartono, & Dewi, A. E. R. (2024). *Pengantar pendidikan*.
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak* (Edisi Revisi). Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- OECD. (2023). *PISA 2022 Results The State of Learning and Equity in Education.: Vol. I*.
- Plomp, T., & Nieveen, N. (2013). *Educational Design Research Part A: An Introduction*. Enschede: SLO.
- Rahmah, R. N., Rejeki, T., & Sari, V. P. (2025). *Pemanfaatan Canva dalam Pembelajaran Interaktif: Meningkatkan Kualitas*. 6(1), 441–450.
- Rahmawati, A., Purwadi, A. J., & Yulistio, D. (2024). Kemampuan menulis cerpen pada siswa kelas XI TBSM SMKN 2 Kota Bengkulu. *JURNAL ILMIAH KORPUS* (Vol. 8 No. 1)
- Rosenblatt, L. M. (1994). *The Reader, the Text, the Poem: The Transactional Theory of the Literary Work*. Southern Illinois University Press.
- Russo, T., & Russo, J. (2018). *Narrative-first approach : Teaching mathematics through picture story books*. 23(2), 8–14.
- Seels, B. B., & Richey, R. C. (2012). *Instructional Technology: The Definition and Domains of the Field*.
- Siswanto, R. D. (2025). *Pengembangan E-Comic Berbasis Rme untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa*.
- Silver, E. A. (2017). *Fostering creativity in mathematics*

education: Framework and practice. Mathematics Education Review, 31(2), 87–104.

Sofiyatunnisa, J., & Susanto, G. (2025). *Berpikir kritis-kreatif sebagai dimensi profil pelajar pancasila pada buku bahasa indonesia kelas vii kurikulum merdeka*. <https://doi.org/10.51543/hiskimalang.v4i2>

Sozialwissenschaften, V. F., Kaiserslautern, C., & Eymann, V. (2024). *Divergent and Convergent Thinking Investigating Underlying Neural Mechanisms and The*.

Sudjana, N., & Rivai, A. (1992). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.

Torrance, E. P. (1974). *Torrance Tests of Creative Thinking: Norms-Technical Manual*. Lexington, MA: Ginn.

Wulandari, D. A. (2025). *Pengembangan Buku Matematika Berbasis Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa*. 8, 14–28.

Yustira, A., Wahab, L., Nuraini, H., Banat, A., Husyain, M., Pd, R. M., Wiranta, E., Siahaan, B., & Pd, M. (2022). *Media Pembelajaran dalam Proses Pengembangan Teknologi Digital*.

Yustitia, V., Wondo, M. T. S., Mei, M. F., Yahya, A., Aba, M. M., Sa'o, S., Malmia, W., Buton, S., Taufik, A., Lolang, E., & Taneo, P. N. L. (2023). *Dasar Matematika*.