

BAB V

PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan bahwa proses pengembangan yang dilakukan oleh peneliti untuk menghasilkan bahan ajar e-modul dengan menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Pada tahap *define* (pendefinisian), peneliti menetapkan dan mendefinisikan syarat - syarat pembelajaran yaitu tahapannya antara lain: analisis awal akhir, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran; pada tahap *design* (perancangan), peneliti merancang produk pengembangan yaitu tahapannya antara lain: penyusunan tes acuan patokan, pemilihan media, pemilihan format, rancangan awal media dan instrument penelitian; pada tahap *development* (pengembangan), peneliti menghasilkan produk pengembangan yaitu tahapannya antara lain: validasi ahli, analisis dan revisi, uji pengembangan; dan pada tahap *dessiminate* (penyebaran), peneliti melakukan pengemasan bahan ajar e-modul kemudian melakukan penyebaran bahan ajar e-modul tetapi hanya dilakukan terbatas dan tidak secara meluas dikarenakan keterbatasan waktu dan adanya pandemi.

Efektifitas bahan ajar e-modul pada penelitian di SMP Negeri 14 Surabaya adalah dikatakan efektif. Karena memenuhi 3 syarat yaitu (1) Secara klasikal sebanyak 75 % dari seluruh peserta didik yaitu sebesar 80%, (2) Secara persentase respon peserta didik yang didapatkan lebih dari atau setara dengan 65 % dan dianggap cukup baik yaitu sebesar 86,85%, (3) Dan jumlah siswa yang aktif mencapai lebih dari 50 % dikarenakan pembelajaran dilakukan secara online, maka apabila jumlah peserta didik yang cukup aktif mencapai lebih dari 50 % yaitu sebesar 61,28%.

5.2 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Pembelajaran menggunakan e-modul dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika, sehingga pendidik diharapkan dapat menggunakan e-modul berbasis android ini sebagai media pembelajaran yang menarik untuk proses pembelajaran, sehingga pembelajaran matematika lebih menyenangkan.
2. Penelitian pengembangan ini sudah sampai pada tahap *disseminate* tetapi pada tahap *disseminate* ini peneliti tidak menyebarkan secara meluas dikarenakan adanya pandemi dan keterbatasan waktu. Oleh sebab itu, peneliti mengharapkan pada penelitian selanjutnya melakukan tahap *disseminate* secara meluas.
3. Pada penelitian selanjutnya diharapkan pengembangan bahan ajar e-modul ini tidak hanya terbatas pada materi bangun ruang sisi datar (kubus dan balok) saja tetapi dapat diterapkan pada materi yang lainnya dan bentuk kuis dalam bahan ajar e-modul dapat berupa soal-soal essay. Serta lebih bervariasi dalam penambahan animasi pada pengembangan bahan ajar e-modul ini.