

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Hasil dari penelitian pengembangan ini berupa *e-modul* interaktif menggunakan *flip pdf professional* berbasis pendekatan kontekstual pada materi bangun ruang sisi datar, sub materi kubus dan balok di kelas VIII SMP. *E-modul* interaktif ini dapat memberikan kemudahan dalam memahami konsep melalui masalah kontekstual yang diberikan. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Prosedur pengembangan *e-modul* interaktif dengan menggunakan *flip pdf professional* berbasis pendekatan kontekstual pada submateri kubus dan balok di kelas VIII SMP, menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahap *analysis* yang dilakukan yakni validasi kesenjangan kerja, menetapkan tujuan instruksional, analisis peserta didik, identifikasi sumber daya yang diperlukan, system pengantar potensial. Berdasarkan observasi, pembelajaran matematika di SMP Gajah Mada bersifat ekspositori. Dengan metode ceramah yang membosankan berdampak hilangnya motivasi belajar yang mengakibatkan matematika menjadi mata pelajaran yang sulit. Solusi yang tepat dilakukan peneliti dengan mengembangkan *e-modul interaktif* yang berbasis kontekstual agar siswa lebih termotivasi dalam belajar matematika. Hal ini didukung ketersediaan perangkat teknologi seperti laboratorium matematika dan infocus yang sangat jarang digunakan dan nantinya dapat dimanfaatkan sebagai media pengantar. Kemudian dilakukan tahap *design* yakni pembuatan RPP, pembuatan *e-modul*, pembuatan tes kemampuan peserta didik, pembuatan instrument validasi dan angket respon yang sesuai dengan keadaan SMP Gajah Mada yang diperoleh dari data hasil analisis sebelumnya. Selanjutnya adalah tahap *development* yakni menyiapkan dan menggabungkan komponen *e-modul*, validasi oleh tim ahli (validasi materi, validasi media, validasi

RPP, dan validasi soal *pretest* dan *posttest*). Diperoleh sebuah media yang menarik dan siap untuk di uji coba kepada siswa. Selanjutnya tahap *implementation* yakni uji kelompok kecil yang dilakukan kepada 8 siswa yang di pilih oleh peneliti dan selanjutnya dilakukan uji lapangan kepada 20 siswa kelas VIII-B SMP Gajah Mada. Tahap terakhir yakni tahap *evaluation* dimana tahap ini dilakukan pada setiap langkah pengembangan mulai dari analisis hingga tahap pengembangan. Segala saran dan perbaikan akan diaplikasikan ke dalam modul, sehingga dihasilkan e-modul yang menarik dan berkualitas.

2. Berdasarkan hasil analisis data validasi dari ahli bahwa: i) hasil validasi ahli media dengan rata rata 90.97 %; (ii) hasil validasi ahli materi dengan rata rata 92.70 %; (iii) hasil validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan rata rata 92.26 %; (iv) hasil validasi soal *pretest* dan *posttest* berada pada kategori sangat valid. Sehingga hasil validasi *e-modul* interaktif berada dalam kriteria kevalidan dengan kategori “sangat valid”. Sementara berdasarkan hasil analisis data kepraktisan bahwa: (i) *e-modul* interaktif dikatakan valid terlebih dahulu dari penilaian validator sehingga dapat diterapkan dengan memperbaiki *e-modul* sesuai saran dari ahli; (ii) hasil angket respon siswa pada saat melakukan pembelajaran dengan *e-modul* interaktif memperoleh persentasi sebesar 87,05%; dan (iii) hasil respon guru matematika terhadap *e-modul* interaktif rata rata nilai yang diperoleh sebesar 87,5%. Kriteria kepraktisan menunjukkan bahwa pengembangan *e-modul* interaktif menggunakan *flip pdf professional* berbasis pendekatan kontekstual pada submateri kubus dan balok tergolong dalam kategori praktis.
3. Berdasarkan hasil analisis data keefektifan bahwa: (i) Ketuntasan klasikal siswa mencapai 90% dengan rata-rata *posttest* 83,25 termasuk ke dalam kategori tuntas; (ii) Hasil perhitungan peningkatan nilai *pretest* ke *posttest* memperoleh *N-gain* sebesar 0,72 yang termasuk dalam kategori sangat efektif; (iii) Ketercapaian tujuan pembelajaran  $\geq 75\%$ ; (iii) waktu dalam pelaksanaan pembelajaran dalam *e-modul* interaktif berbasis pendekatan kontekstual tidak melebihi pembelajaran biasa; Sehingga *e-modul* interaktif menggunakan *flip pdf professional* berbasis pendekatan kontekstual pada submateri kubus dan balok masuk ke dalam kategori efektif.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas dan pengembangan *e-modul* interaktif diatas peneliti memberikan saran dan rekomendasi kepada praktisi yang berminat menerapkan media pembelajaran yang menghasilkan *e-modul* interaktif dengan bantuan *Flip PDF Professional* dalam pembelajaran atau kepada peneliti lain yang berkeinginan menindaklanjuti penelitian ini. Adapun saran dan rekomendasi peneliti adalah sebagai berikut:

1. *E-modul* menggunakan *Flip PDF Professional* berbasis pendekatan kontekstual ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu contoh variasi media pembelajaran dalam pembelajaran matematika.
2. Diharapkan dapat melahirkan inovasi dalam pembelajaran, salah satunya dalam media pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik dapat aktif dan antusias dalam mempelajari matematika.
3. Bagi peneliti lain dapat melakukan penelitian sejenis dengan materi yang berbeda dan dapat di implementasikan pada ranah lingkungan sekolah yang lebih luas lagi.
4. Bagi guru dapat mengembangkan *e-modul* interaktif dengan *Flip PDF Professional* pada materi matematika lainnya.