

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan di atas, maka pengembangan materi pembelajaran *e-modul* berbasis Android menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) menggunakan model pengembangan 4D dengan 4 tahap : tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyampaian.

Pengembangan media pembelajaran *e-modul* yang dibuat dengan langkah awal mendesain atau merancang media pada *power point* berbantuan aplikasi iSpiring Suite kemudian untuk mengubah dalam bentuk aplikasi menggunakan Website 2 APK Builder Pro. Didalam aplikasi ini terdapat komponen-komponen diantaranya : petunjuk belajar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi Momentum & Impuls, 5 contoh soal, 4 vidio pembelajaran, rangkuman, tes formtif, kuis, dan daftar pustaka.

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan yang telah dijabarkan, sehingga diperoleh kesimpulan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil validator oleh validasi ahli materi dengan skor rata-rata keseluruhan 98,80% yang artinya *e-modul* ini dikatakan sangat layak “valid”. Dan validasi ahli media dengan nilai rata-rata 90,27% dimana untuk nilai $81\% \leq x \leq 100\%$ dengan kategori sangat layak “valid”. Maka dari validasi media dan validasi materi *e-modul* yang dikembangkan memperoleh hasil katagori valid.
2. Dalam hal untuk mengukur kepraktisan *e-modul* yang dikembangkan dibuat respon atau tanggapan berupa angket respon yang diberikan kepada peserta didik dan guru bidang studi. Untuk respon peserta didik terhadap *e-modul*

yang dikembangkan mendapatkan skor rata-rata 89,13% dimana untuk nilai $81\% \leq x \leq 100\%$ dengan kategori sangat baik. Dan respon guru bidang studi dengan skor rata-rata 89% dengan katagori sangat baik.

3. Dan untuk melihat keefektifan alat melalui skor *posttest* dan *pretest* dengan memakai rumus N-gain pada materi Momentum & Impuls di kelas X IPA 3 rata-rata yang didapatkan sebesar 92.71% dimana untuk nilai $76\% \leq x \leq 100\%$ kategori efektif. Dengan ini bahwa *e-modul* fisika yang dikembangkan dinyatakan efektif untuk dipergunakan pada pembelajaran fisika

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *e-modul* berbasis Android pada mata pelajaran Momentum dan Impuls IPA kelas X 3 SMA Negeri 14 Medan, terdapat beberapa saran sebagai berikut.

1. Aplikasi *e-modul* berbasi android hanya dapat dijalankan pada smartphone android, tidak bisa digunakan oleh pengguna iOS. Perlu adanya pengembangan lebih lanjut agar media ini dapat digunakan untuk sistem operasi iOS.
2. Aplikasi *e-modul* ini belum tersedia di *Play Store* sehingga jangkauan dalam penyebaran media ini belum luas. Sebaiknya *e-modul* ini tersedia di *Play Store* sehingga *e-modul* ini dapat digunakan lebih banyak orang.
3. Penelitian ini dapat dilanjutkan dengan menerapkan *e-modul* berbasis android terhadap model dan metode pembelajaran tertentu.