

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan pada penelitian ini didasari dengan temuan-temuan dari data hasil penelitian, sistematika sajiannya dilakukan dengan memperhatikan tujuan penelitian yang telah dirumuskan. Adapun kesimpulan antara lain:

1. Pengembangan *E-Modul* berbasis *Problem Based Learning* materi Pendidikan Pancasila dikembangkan berdasarkan atas hasil analisis kebutuhan guru dan siswa. Kemudian *E-Modul* berbasis *Problem Based Learning* didesain dan dikembangkan. Setelah itu *E-Modul* berbasis *Problem Based Learning* divalidasi oleh para ahli, selanjutnya *E-Modul* mendapat masukan dari semua ahli dan kemudian dilakukan perbaikan terhadap *E-Modul* berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan memperoleh hasil 91% dengan capaian sangat layak diberikan oleh ahli materi pembelajaran. Ahli media pembelajaran menyatakan bahwa *E-Modul* berbasis *Problem Based Learning* dengan persentase 90%. Capaian sangat layak juga diberikan oleh ahli bahasa dengan persentase 93%. Sehingga *E-Modul* berbasis *Problem Based Learning* layak untuk digunakan.
2. Pengembangan *E-Modul* berbasis *Problem Based Learning* materi Pendidikan Pancasila dilakukan uji kepraktisan produk yang dikembangkan, dilakukan uji coba kepada siswa serta guru. Hasil uji coba kepada 8 orang siswa untuk kelompok kecil dan 30 orang siswa

untuk kelompok besar dan didapat reratanya 91,73 untuk kelompok kecil, 91,53 untuk kelompok besar dan guru 92 dengan capaian sangat praktis, sehingga dikalkulasikan 91,75 capaian sangat praktis dan ketika dilakukan uji coba penggunaan kepada guru, guru begitu antusias dan semangat menerapkan terlihat dari ketika media ini diimplementasikan, guru tidak perlu memerlukan waktu lama untuk bisa memaparkan dan memberikan penjelasan kepada siswa karena media ini begitu menarik dengan tampilan unik yang membuat guru semangat ketika memaparkannya. Sehingga di konklusikan selaras hasil persentase dan pengalaman penggunaan media pembelajaran *E-Modul* berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan sangat praktis untuk dipakai.

3. Pengembangan *E-Modul* berbasis *Problem Based Learning* materi Pendidikan Pancasila dilakukan uji keefektifan produk yang dikembangkan dilakukan pre-test dan post-test kepada siswa dengan materi Pancasila dalam diriku dengan media pembelajaran *E-Modul* berbasis *Problem Based Learning*, kemudian dilakukan uji gain dan hasilnya didapat nilai 0,80 kategori tinggi untuk kelompok kecil dan 0,73 kategori tinggi untuk kelompok besar. Walaupun demikian, hasil uji tersebut menunjukkan terdapat perbedaan *E-Modul* berbasis *Problem Based Learning* dari sebelum dan sesudah menggunakan terlihat hasil pre-test 45 dan post-test 100 untuk kelompok kecil dan kelompok besar. Sehingga dikonklusikan media pembelajaran *E-*

Modul berbasis *Problem Based Learning* memiliki tingkat keefektifan yang tinggi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

5.2. Implikasi

Sesuai kesimpulan dan temuan pada penelitian pengembangan *E-Modul* berbasis *Problem Based Learning* dan hal ini terobosan baru dalam membantu proses pembelajaran. Media pembelajaran *E-Modul* berbasis *Problem Based Learning* layak, praktis dan efektif dipakai saat belajar, *E-Modul* berbasis *Problem Based Learning* merupakan inovasi dalam media pembelajaran yang menggabungkan portabilitas dan aksesibilitas *E-Modul* dengan efektivitas visual dan strukturisasi dari *problem based learning* membantu dalam menyusun informasi secara visual sehingga lebih mudah dipahami dan diingat. Adapun implikasi yang dimaksud sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *E-Modul* berbasis *Problem Based Learning* materi Pancasila dalam diriku dalam proses mengajar bagi guru, memberikan kemudahan dan berdampak efektif pada proses belajar serta menaikkan hasil belajar siswa.
2. *E-Modul* berbasis *Problem Based Learning* memungkinkan siswa untuk membuat dan menyesuaikan peta pikiran mereka sendiri sesuai dengan gaya belajar dan kebutuhan individu. Ini memungkinkan pengalaman belajar yang lebih personal dan relevan, meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa.
3. *Problem based learning* membantu dalam menyelesaikan masalah yang ada baik dalam kehidupan disekolah, rumah dan lingkungan

masyarakat sekitar. Siswa cenderung lebih mudah mengingat dan memahami materi pelajaran karena informasi disajikan dalam format yang terstruktur dan visual.

4. Media pembelajaran *E-Modul* berbasis *Problem Based Learning* bisa mendukung pengembangan perangkat pembelajaran bagi sekolah dan dinas pendidikan, sebab media ini sebuah terobosan baru dalam pemanfaatan teknologi digital

5.3. Saran

1. Kepala sekolah bisa membantu mendukung dengan memberikan berbagai perangkat pembelajaran terutama pada penggunaan media pembelajaran digital sebagai sarana pengembangan dan penggunaan media pembelajaran interaktif dalam membantu kelancaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Guru dapat menggunakan media pembelajaran dan mengembangkannya dalam membuat media pembelajaran interaktif, agar bisa mengikuti perkembangan teknologi terkhususnya dalam mendesain media pembelajaran interaktif yang bisa membantu pelaksanaan pembelajaran yang aktif.
3. Dinas Pendidikan diharapkan dapat memfasilitasi sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran berbasis digital guna mendukung pembelajaran abad ke-21.
4. Siswa yang memiliki ponsel diharapkan mengunduh media pembelajaran *E-Modul* berbasis *Problem Based Learning* ini dapat memudahkan siswa untuk mengulangi dimana saja tanpa halangan

waktu, sehingga materi pada media pembelajaran *E-Modul* berbasis *Problem Based Learning* bisa di ulang.

5. Peneliti lainnya diharapkan dapat memperluas uji coba penggunaan media pembelajaran *E-Modul* berbasis *Problem Based Learning* dengan memperhatikan karakteristik sekolah dan siswa.