BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Creative, Active, Systematic, and Effective* (CASE) Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas IV MIS Al-Muhajirin Kota Pematangsiantar yang menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE dengan tahapan sebagai berikut: *Analysis* (Analisa), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan oleh peneliti, maka diperoleh beberapa kesimpulan yaitu:

1. E-modul interaktif berbasis *Creative, Active, Systematic, and Effective* (CASE) pada mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas IV MIS Al-Muhajirin Kota Pematangsiantar yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh validator media memperoleh total skor sebesar 95% dengan kategori "Sangat Valid". Kemudian validator ahli materi e-modul memperoleh skor sebesar 84% dengan kategori "Sangat Valid". Berdasarkan hasil uji kelayakan tersebut, maka e-modul interaktif berbasis *Creative, Active, Systematic, and Effective* (CASE) pada mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas IV MIS Al-Muhajirin Kota Pematangsiantar "Layak" digunakan dalam proses pembelajaran.
2. E-modul interaktif berbasis *Creative, Active, Systematic, and Effective* (CASE) pada mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas IV MIS Al-Muhajirin Kota Pematangsiantar yang telah dikembangkan selanjutnya dilakukan uji

kepraktisan melalui praktisi pendidikan dan respon siswa. Hasil validasi yang dilakukan memperoleh skor sebesar 90% dengan kategori "Sangat Praktis" dan dari respon siswa memperoleh skor rata-rata 93% dengan kategori "Sangat Praktis". Berdasarkan penilaian tersebut, maka e-modul interaktif berbasis *Creative, Active, Systematic, and Effective* (CASE) pada mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas IV MIS Al-Muhajirin Kota Pematangsiantar "Praktis" digunakan dalam proses pembelajaran.

3. E-modul interaktif berbasis *Creative, Active, Systematic, and Effective* (CASE) pada mata pelajaran Bahasa Inggris telah diuji coba di Kelas IV MIS Al-Muhajirin Kota Pematangsiantar untuk melihat keefektifan terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan terlihat hasil tes siswa mengalami peningkatan sebelum menggunakan dan setelah menggunakan E-Modul interaktif berbasis *Creative, Active, Systematic, and Effective* (CASE). Peningkatan hasil tes terlihat dari perolehan nilai rata-rata siswa dari 59 mengalami peningkatan menjadi 86 dengan kategori "Baik" dan kriteria ketuntasan "Tuntas". Setelah di uji *N-Gain* peningkatan pemahaman siswa sebesar 0,65 dengan kriteria "Sedang". Berdasarkan temuan tersebut dapat dinyatakan bahwa e-modul interaktif berbasis *Creative, Active, Systematic, and Effective* (CASE) pada mata pelajaran Bahasa Inggris "Efektif" digunakan dalam proses pembelajaran siswa di kelas IV.

5.2 Saran

Setelah melalui berbagai tahapan pengembangan serta dipaparkan pada kesimpulan sebelumnya, maka peneliti memberikan beberapa saran yaitu:

1. Bagi siswa, dengan penggunaan e-modul interaktif berbasis *Creative, Active, Systematic, and Effective* (CASE) ini dapat meningkatkan hasil belajar serta penggunaan perangkat digital (HP/Laptop) lebih bermanfaat.
2. Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan masukan bagi guru dan e-modul interaktif berbasis *Creative, Active, Systematic, and Effective* (CASE) diharapkan dapat dijadikan sebagai alternatif dalam memberikan variasi dalam proses pembelajaran.
3. Bagi sekolah, e-modul interaktif berbasis *Creative, Active, Systematic, and Effective* (CASE) ini dapat digunakan sebagai pendukung bahan ajar untuk siswa di kelas IV pada pembelajaran Bahasa Inggris Unit 11 “*How Do You Go To School?*” dalam mencapai tujuan pembelajaran.
4. Bagi peneliti selanjutnya, menjadi referensi untuk meelakukan pengembangan e-modul dengan lebih baik lagi dari penelitian ini.