

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat disimpulkan :

1. Pengembangan bahan ajar e-modul interaktif berbantuan canva pada mata pelajaran ekonomi untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa telah dikembangkan melalui model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). E-modul interaktif ini telah dikembangkan mulai dari tahap analisis kebutuhan siswa dan guru, merancang dan mendesain kerangka e-modul, validasi produk oleh ahli oleh tiga ahli yaitu ahli materi, ahli desain dan ahli media serta angket tanggapan guru dan diberi perbaikan/revisi terhadap produk. Untuk hasil validasi bahan ajar e-modul interaktif dari validasi ahli materi yaitu dengan nilai rata-rata 3,73 atau 80% dengan kategori layak, validasi ahli media yaitu dengan nilai rata-rata 3,54 atau 70% dengan kategori layak, validasi ahli desain dengan nilai rata-rata 4,00 atau 80% dengan kriteria layak. Untuk validasi angket tanggapan guru diperoleh hasil nilai rata-rata 3,75 atau 75% kategori layak. Untuk tanggapan validasi angket tanggapan siswa pada uji kelompok kecil diperoleh nilai rata-rata 3,44 dengan kategori layak, uji kelompok sedang diperoleh nilai rata-rata 3,49 dengan kategori layak dan uji kelompok besar diperoleh nilai rata-rata 3,53

dalam kategori layak. Dan untuk uji angket minat belajar diperoleh nilai rata-rata 2,92 dengan kategori layak (baik). Disimpulkan bahwa bahan ajar e-modul interaktif layak untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar ekonomi siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI SMA Negeri 1 Lubuk Pakam.

4. Bahan ajar e-modul interaktif berbantuan canva dinilai cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar ekonomi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lubuk Pakam. Hal ini dilihat dari nilai uji T-Test signya yaitu $0,111 > 0,05$, nilai hasil Uji *Cohen's* 0,3878 dengan kategori sebagai efek sedang, dan dilanjut dengan hasil uji *quates rank analysis of covariance* nilainya $0,000 < 0,05$. Sehingga disimpulkan bahwa bahan ajar e-modul interaktif efektif untuk meningkatkan minat belajar ekonomi siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI SMA Negeri 1 Lubuk Pakam.
2. Bahan ajar e-modul interaktif berbantuan canva dinilai cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lubuk Pakam. Hal ini dilihat dari nilai uji T-Test signya yaitu $0,120 > 0,05$, nilai hasil Uji *Cohen's* 0,27861 dengan kategori sebagai efek sedang, dan dilanjut dengan hasil uji *quates rank analysis of covariance* nilainya $0,483 < 0,05$.
Disimpulkan bahwa bahan ajar e-modul interaktif efektif untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI SMA Negeri 1 Lubuk Pakam.

5.2 Implikasi

Dari hasil temuan yang diperoleh pada penelitian pengembangan bahan ajar e-modul interaktif berbantuan canva, terdapat beberapa implikasi yaitu:

1. Pengembangan bahan ajar e-modul interaktif yang dikembangkan memiliki implikasi yang tinggi dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan buku teks yang selama ini digunakan guru saat pembelajaran, sehingga bahan ajar e-modul interaktif memberikan sumbangan praktis terutama untuk guru dalam proses pembelajaran.
2. Pengembangan bahan ajar e-modul interaktif yang dikembangkan memiliki implikasi yang tinggi bagi siswa dibandingkan dengan menggunakan buku teks yang disediakan oleh pihak sekolah, bahan e-modul interaktif yang dikembangkan memberikan kemudahan dalam pembelajaran karena dapat diakses dimanapun dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3. Pengembangan bahan ajar e-modul interaktif pada mata pelajaran ekonomi menunjukkan bahwa bahan ajar ini tepat digunakan dalam pembelajaran online maupun offline

5.3 Saran

Berdasarkan hasil temuan yang diuraikan maka ada beberapa saran yang dapat digunakan sebagai perbaikan diataranya:

1. Bagi siswa, dengan adanya bahan e-modul interaktif ini diharapkan siswa termotivasi untuk belajar secara mandiri dan teribat dalam

pembelajaran sehingga mampu menemukan sendiri materi yang harus dipahami.

2. Bagi guru, diharapkan mampu memberikan pedoman dan merancang tentang langkah-langkah mengembangkan bahan ajar berupa bahan ajar e-modul interaktif yang dapat dibuat dalam materi yang berbeda dalam penelitian ini.
3. Bagi sekolah, diharapkan dapat menjadi acuan dan perbandingan dalam membuat atau mengembangkan bahan ajar seperti e-modul interaktif untuk masing-masing mata pelajaran yang sangat dibutuhkan terlebih dalam pembelajaran online saat ini.
4. Bagi peneliti lain, dapat dijadikan pedoman ataupun rujukan dan masukan pada penelitian selanjutnya dengan materi yang berbeda