

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Adapun kesimpulan dalam penelitian ini berdasarkan rumusan masalah dan tujuan dari penelitian yang dilakukan, yaitu:

1. Produk yang dikembangkan berupa e-modul procedure text berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) dan *flipped classroom*, dirancang melalui tahap analisis kebutuhan, desain, pengembangan, dan evaluasi. Hasil pengembangan menunjukkan e-modul memiliki struktur materi yang sistematis, antarmuka yang menarik, serta fitur interaktif seperti kuis, video, dan jalur pembelajaran fleksibel.
2. Hasil validasi dari tiga ahli (materi, media, dan desain pembelajaran) menunjukkan skor rata-rata di atas 90%, yang dikategorikan sebagai "sangat layak". Artinya, e-modul ini telah memenuhi kriteria substansi, desain, dan teknologi yang sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran procedure text.
3. Berdasarkan uji coba pada siswa dan guru, e-modul memperoleh skor rata-rata kepraktisan 88% (kategori "sangat praktis") pada tahap akhir. Hal ini menunjukkan bahwa e-modul mudah digunakan, mendukung navigasi intuitif, dan memotivasi siswa untuk belajar mandiri. Guru juga menyatakan e-modul mempermudah perencanaan pembelajaran karena sudah memuat materi, evaluasi, dan rubrik penilaian.
4. Uji keefektifan menunjukkan rata-rata post-test kelas eksperimen (20,93) lebih tinggi dibanding kelas kontrol (15,20), dengan  $p < 0,05$ , yang berarti

terdapat perbedaan signifikan. Indeks keefektifan sebesar 1,37 dan rata-rata N-Gain 0,66 (kategori sedang–tinggi) memperkuat kesimpulan bahwa e-modul efektif meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam aspek kognitif dan keterampilan menulis teks prosedur.

## 5.2.Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang sudah dilaksanakan bisa diutarakan implikasi sebagai berikut:

### 5.1.1. Secara Teoritis

Pengembangan e-modul procedure text ini memberikan kontribusi teoritis dalam memperkaya khazanah penelitian tentang peningkatan pemahaman materi teks prosedur. Hasil penelitian mendukung teori *constructivism* yang menekankan pentingnya peran media digital interaktif dalam membangun pemahaman konsep secara mandiri dan mendalam. Selain itu, e-modul ini juga memperkuat relevansi model *flipped classroom* dan *project-based learning* sebagai pendekatan pembelajaran inovatif yang mendorong keterlibatan aktif siswa.

### 5.1.2. Secara Praktis

1. E-modul ini dapat dijadikan alternatif media yang fleksibel dan adaptif, memudahkan guru dalam menerapkan flipped classroom sehingga siswa dapat mempelajari materi secara mandiri di rumah dan lebih fokus berdiskusi atau praktik di kelas
2. Fitur diferensiasi pada e-modul memungkinkan guru memetakan kebutuhan belajar siswa secara lebih detail, sehingga dapat memberikan

tugas proyek berbasis PjBL yang personal dan sesuai dengan kemampuan masing-masing

3. Sekolah disarankan mengadopsi e-modul serupa pada mata pelajaran lain guna, meningkatkan efektivitas pembelajaran. Hal ini perlu diimbangi dengan pelatihan guru agar mampu mengintegrasikan teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran
4. Agar perlunya e-modul berjalan maksimal, sekolah perlu menyediakan infrastruktur pendukung seperti akses internet stabil dan perangkat digital untuk optimalisasi penggunaan e-modul.
5. Hasil penelitian dapat menjadi referensi desain e-modul interaktif dengan fitur embedded video dan quiz interaktif, rubrik proyek terstruktur berbasis PjBL dan opsi diferensiasi

### **5.3.Saran**

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang sudah dilaksanakan, maka saran yang diutarakan sebagai berikut:

#### **5.3.1. Bagi siswa**

1. Menfaatkan e-modul secara optimal, sebagai bahan belajar mandiri di luar jam sekolah untuk mempersiapkan diri sebelum kelas dimulai, memanfaatkan fitur interaktif memperdalam pemahaman
2. Aktif berdiskusi dengan teman kelompok saat mengerjakan tugas berbasis proyek untuk meningkatkan keterampilan komunikasi dan problem solving
3. Memberikan masukan kepada guru terkait kesulitan dan fitur yang perlu diperbaiki untuk pengembangan lebih lanjut

### 5.3.2. Bagi guru

1. Menggunakan e-modul sebagai bagian dari strategi flipped classroom, memanfaatkan fitur diferensiasi untuk menyesuaikan materi dengan kebutuhan individu siswa
2. Memantau perkembangan siswa melalui hasil proyek dan kuis di e-modul untuk identifikasi area yang perlu pendalaman, adakan sesi refleksi dengan siswa untuk mengevaluasi efektivitas metode ini

### 5.3.3. Bagi sekolah

1. menyediakan akses internet stabil dan perangkat digital untuk mendukung penggunaan e-modul di sekolah, bangun kolaborasi dengan pihak terkait seperti orang tua, dinas pendidikan untuk memastikan peserta didik dapat mengakses e-modul di rumah.
2. Implementasikan e-modul berbasis PjBL dan flipped classroom secara sistematis, tidak hanya untuk bahasa Inggris tetapi juga mata pelajaran lain, alokasikan waktu khusus bagi guru untuk mengemabngkan materi

### 5.3.4. Bagi peneliti

1. Melakukan kajian penerapan e-modul pada jenjang kelas/ mata pelajaran lain dengan penyesuaian konten
2. Tambahkan fitur gamifikasi untuk meningkatkan motivasi siswa
3. Uji coba e-modul di sekolah dengan karakteristik berbeda untuk melihat generalisasi efektivitas

4. Eksplorasi integrasi dengan metode lain seperti blended learning atau adaptive learning.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY