

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, Pengembangan *E-module* Menggunakan Aplikasi *Flip Builder* Berbasis *Problem Solving* Mata Kuliah Perpajakan pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Universitas Negeri Medan dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE yang melalui lima tahapan, yaitu Analisis, Perencanaan, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian pengembangan adalah sebagai berikut :

1. Validasi *E-module* dapat dilihat dari isi, bahasa, tampilan dan keterkaitan konteks dan *problem solving*. Hasil validasi *E-module* berupa pernyataan para ahli bahwa *E-module* layak/valid untuk dilanjutkan ketahap selanjutnya dengan beberapa revisi atau perbaikan yaitu dengan skor 85%. Selanjutnya tahapan analisis kepraktisan *E-module* dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu isi, bahasa, keterkaitan antar isi dengan model pembelajaran *problem solving*. Adapun ahli analisis kepraktisannya adalah uji respon terhadap dosen pengampu. Hasil dari analisis ialah *E-module* yang dikembangkan adalah praktis dan baik digunakan tanpa revisi.
2. Setelah melakukan tahap kepraktisan, selanjutnya *E-module* diujicobakan dimana terdapat tiga tahapan yaitu uji coba perorangan

yang terdiri dari 3 orang mahasiswa yang berkemampuan tinggi, uji kelompok kecil yang terdiri dari 6 orang mahasiswa yang diambil secara random dan tahap akhir melakukan uji coba terbatas pada suatu kelas yaitu sebanyak 25 mahasiswa.

## 5.2 SARAN

Adapun saran yang diperoleh dari hasil penelitian yang berjudul Pengembangan *E-module* Menggunakan Aplikasi *Flip Builder* Berbasis *Problem Solving* Mata Kuliah Perpajakan pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Universitas Negeri Medan adalah :

1. *E-module* Perpajakan Berbasis *Problem Solving* ini perlu disempurnakan kembali, agar memperoleh yang lebih berkualitas pada produk.
2. Penggunaan media pembelajaran *E-module* menggunakan Aplikasi *Flip Builder* ini perlu ditingkatkan pada Fakultas Ekonomi dalam proses pembelajaran.
3. Diharapkan dapat melahirkan inovasi dalam pembelajaran, salah satunya dalam media pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga mahasiswa sebagai peserta didik dapat aktif dan antusias dalam pembelajaran daring.