

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang sudah dipaparkan di atas, diperoleh kesimpulan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. E-modul berbasis *Problem Solving* dengan *Flip PDF Corporate* pada materi gelombang bunyi yang telah dibuat masuk dalam kategori sangat layak. Kelayakan dari e-modul ditentukan berdasarkan hasil dari penilaian yang diberikan oleh validator ahli materi, validator ahli media, dan guru. Penilaian dari validator ahli materi mendapatkan persentase rata-rata 93,5% dengan kategori sangat layak, penilaian dari validator ahli media mendapatkan persentase rata-rata 92% dengan kategori sangat layak. Dan penilaian dari guru respon guru mendapatkan persentase rata-rata 92% dengan kategori sangat layak.
2. Kepraktisan e-modul berbasis *Problem Solving* dengan *Flip PDF Corporate* pada materi gelombang bunyi yang telah dibuat masuk dalam kategori sangat praktis. Kepraktisan dari e-modul ditentukan berdasarkan hasil dari uji coba respon siswa kelas kecil yang melibatkan 15 orang siswa yang menghasilkan persentase rata-rata 86%, dan uji coba respon siswa kelas besar yang melibatkan 30 orang siswa yang menghasilkan persentase 91%.
3. Tingkan efektivitas dari e-modul berbasis *Problem Solving* dengan *Flip PDF Corporate* pada materi gelombang bunyi yang telah dibuat efektif untuk digunakan karena dilihat dari rata-rata hasil *post-test* siswa yang lulus kriteria ketuntasan minimal yaitu 79. Hasil dari uji N-Gain memperoleh skor rata-rata 0,62 yang masuk dalam kategori sedang, sehingga dapat dilihat bahwa adanya peningkatan pada hasil belajar peserta didik.

5.2 Saran

Peneliti membuat sejumlah saran untuk penyempurnaan penelitian selanjutnya berdasarkan penelitian yang telah dilakukan. Saran yang dapat diberikan yaitu sebagai berikut:

1. Membuat e-modul yang dapat digunakan secara offline agar siswa tidak terkendala jaringan ketika menggunakannya.
2. Menyesuaikan desain dengan perangkat yang digunakan siswa untuk mengakses e-modul, dapat dilakukan analisis dari sarana belajar yang dimiliki siswa.
3. Melakukan penelitian dengan validator lebih dari satu untuk memperoleh hasil yang lebih maksimal.
4. Membuat produk bahan ajar seperti e-modul dalam bentuk aplikasi yang menarik.

