

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan bahan ajar *E-Modul* menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* berbasis model pembelajaran *problem based learning*, maka diperoleh beberapa kesimpulan yaitu :

1. Bahan ajar *E-Modul* menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* berbasis model pembelajaran *problem based learning* pada materi penyajian data, dinyatakan valid oleh ahli media dengan persentase sebesar 89%, dan ahli materi sebesar 85% yang berarti bahan ajar *E-Modul* menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* berbasis model pembelajaran *problem based learning* dikategorikan “Sangat Layak” untuk dikembangkan menjadi bahan ajar *E-Modul* dan instrument pendukungnya memenuhi kriteria valid.
2. Kepraktisan bahan ajar *E-Modul* menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* berbasis model pembelajaran *problem based learning* dinyatakan sangat praktis, dengan hasil angket respon siswa dan guru mata pelajaran matematika sebesar 90,85% dan 95%. Dengan persentase tersebut maka secara keseluruhan bahan ajar *E-Modul* menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* berbasis model pembelajaran *problem based learning* dikategorikan “Sangat Praktis” untuk digunakan dalam pembelajaran.
3. Keefektifan bahan ajar *E-Modul* menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* berbasis model pembelajaran *problem based learning* dinyatakan sangat efektif, dengan hasil ketuntasan belajar klasikal sebesar 91,6%. Dengan persentase tersebut maka secara keseluruhan bahan ajar *E-Modul* menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* berbasis model pembelajaran *problem based learning* dikategorikan “Sangat Efektif” untuk digunakan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, bahan ajar *E-Modul* menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* berbasis model pembelajaran *problem based learning* yang diterapkan pada kegiatan pembelajaran memberikan beberapa hal penting untuk diperhatikan. Untuk itu peneliti menyarankan beberapa hal berikut:

1. Bagi guru, guru diharapkan dapat menjadikan acuan selanjutnya untuk lebih menekankan pada penggunaan bahan ajar elektronik pada pembelajaran.
2. Bagi siswa, siswa diharapkan mampu dalam menggunakan bahan ajar elektronik secara mandiri baik disekolah ataupun di luar sekolah, terutama dalam menggunakan bahan ajar *E-Modul* menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker*. Peserta didik juga diharapkan memiliki kemampuan dalam penguasaan teknologi yang baik, setidaknya siswa mampu dalam menggunakan serta menguasai teknologi *smartphone* secara baik serta sudah pernah dalam membuka *link* atau *web* agar ketika menggunakan bahan ajar *E-Modul* tidak mengalami kesulitan.
3. Bagi peneliti lain, diharapkan agar penelitian ini menjadi pedoman awal untuk melanjutkan pengembangan bahan ajar elektronik, terutama dengan aplikasi *kvisoft flipbook maker* berbasis model pembelajaran *problem based learning*. Peneliti lain dapat mencoba mengembangkan bahan ajar serupa pada materi yang berbeda sesuai kebutuhan. Dan juga peneliti lain dapat menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* untuk dijadikan lebih menarik, dalam penggunaan audio, background serta tampilan lainnya.