

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan *E – Module* interaktif berbasis *website 2 Apk Builder* dengan model *problem based learning* pada materi pembagian untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD IT Permata Firdaus telah dilaksanakan sesuai dengan tahapan penelitian pengembangan model 4 – D. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah di laksanakan, diperoleh beberapa kesimpulan diantaranya:

1. Analisis kelayakan *E – Module* interaktif berbasis *website 2 Apk Builder* dengan model *problem based learning* pada materi pembagian untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD IT Permata Firdaus dapat dilihat dari hasil vasil validasi ahli materi serta validasi ahli desain dan teknologi. Adapun hasil validasi ahli materi adalah 92% dan hasil validasi ahli desain dan teknologi adalah 84%. Dari hasil validasi tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa *E – Module* interaktif berbasis *website 2 Apk Builder* yang dikembangkan termasuk dalam kategori “Sangat Layak” untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika di kelas.
2. Praktikalitas *E – Module* interaktif berbasis *website 2 Apk Builder* dengan model *problem based learning* pada materi pembagian untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD IT Permata Firdaus termasuk dalam kategori “Sangat Praktis” untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Adapun hasil uji kepraktisan oleh wali kelas IV SD IT Permata Firdaus memperoleh persentase 90%. Berdasarkan perolehan nilai persentase tersebut, maka penelitti menyimpulkan bahwa *E – Module* interaktif berbasis *website 2 Apk Builder*

dengan model *problem based learning* pada materi pembagian di kelas IV SD IT Permata Firdaus dapat dikatakan praktis karena kemudahan dalam penggunaan dan pemahaman materi yang tersaji di dalamnya.

3. Efektivitas *E – Module* interaktif berbasis *website 2 Apk Builder* dengan model *problem based learning* pada materi pembagian untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD IT Permata Firdaus dapat dilihat dari analisis nilai *pre – test* dan *post – test* dengan rumus *N – Gain Score*. Berdasarkan analisis yang dilakukan peneliti, diperoleh nilai rata-rata 58,81 dengan kategori tafsiran *N – Gain* dalam persen (100%) adalah cukup efektif. Efektivitas *E – Module* berbasis *website 2 apk builder* juga tampak pada perbedaan hasil nilai tes. Hasil *post – test* yakni sebanyak 12 siswa dengan persentase 80% telah memenuhi syarat mencapai KKM. Sedangkan pada hasil nilai *pre – test*, siswa yang memenuhi syarat mencapai KKM hanya 3 orang dengan persentase 20%. Berdasarkan dua hal tersebut maka peneliti menyimpulkan *E – Module* interaktif berbasis *website 2 Apk Builder* termasuk dalam kategori cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi matematika khususnya pembagian bilangan cacah.

## 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka peneliti menganjurkan beberapa saran yang bisa menjadi bahan pertimbangan pada penelitian ini, diantaranya:

1. Bagi siswa, *E – Module* interaktif berbasis *website 2 Apk Builder* dengan model *problem based learning* pada materi pembagian di kelas IV secara khusus dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan sumber belajar siswa. Sehingga

siswa dapat menggunakan *E – Module* interaktif ini dalam pembelajaran untuk memahami materi pembagian bilangan cacah serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi guru, *E – Module* interaktif berbasis *website 2 Apk Builder* dengan model *problem based learning* pada materi pembagian di kelas IV dapat digunakan sebagai salah satu referensi pemberian sumber belajar. Dan guru juga dapat memberikan kefasihan teknologi kepada siswa, sehingga nantinya guru dapat membuat hal yang serupa pada materi pembelajaran lainnya.
3. Bagi sekolah, sekolah dapat memfasilitasi dan mendukung adanya *E – Module* interaktif atau sumber belajar lainnya. Sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa dan berdampak positif pada hasil akademik sekolah.
4. Bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan rujukan dalam melakukan penelitian pengembangan modul elektronik dengan materi yang berbeda. Dan perlu dipahami penelitian dan pengembangan ini tentu di pengaruhi oleh faktor – faktor yang belum dapat dikendalikan sehingga perlu penelitian lebih lanjut terutama terpaut dengan efektivitas penggunaan dan sampel yang lebih luas.