

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil analisis modul yang digunakan disekolah sudah memenuhi kriteria BSNP dan *project based learning* akan tetapi masih terdapat kekurangan sehingga perlu dilakukan pengembangan dengan menambahkan aspek-aspek interaktif dan proyek serta beberapa perbaikan yang sesuai dengan hasil analisis.
2. E-Modul interaktif berbasis *project based learning* yang dikembangkan memiliki nilai rata-rata kelayakan 4,41 (ahli materi) dan 4,81 (ahli IT) dengan kriteria sangat layak.
3. Hasil belajar fisika siswa lebih tinggi dari KKM yang ditetapkan sekolah setelah diajarkan menggunakan e-modul interaktif berbasis *project based learning*.
4. Peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan e-modul interaktif berbasis *project based Learning* adalah sebesar 0,72 dengan kategori tinggi.
5. Keterampilan kinerja siswa pada saat mengerjakan proyek menggunakan e-modul interaktif berbasis *project based learning* memiliki persentase rata-rata sebesar 85,1% dengan kriteria sangat baik.
6. Respon siswa terhadap e-modul interaktif berbasis *project based learning* yang dikembangkan sangat baik dengan persentase rata-rata 85,7%.

#### 5.2 Saran

Bersumber pada hasil penelitian serta kesimpulan, sehingga saran-saran yang dapat diberikan yaitu:

1. E-Modul interaktif berbasis *project based learning* dapat dijadikan sumber referensi dalam pembelajaran fisika untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Pada penelitian ini peneliti menggunakan instrumen tes dengan tingkat kognitif C3, C4, dan C5, disarankan untuk peneliti selanjutnya agar dapat

menggunakan instrumen tes berbasis HOTS (High Order Thinking Skill) yaitu dengan tingkat kognitif C6.

3. Untuk menerapkan e-modul interaktif berbasis project based learning dalam proses pembelajaran, lokasi sekolah harus didukung dengan jaringan internet yang baik.
4. Untuk peneliti berikutnya yang tertarik mengembangkan e-modul interaktif agar kiranya dapat membuat e-modul interaktif dalam bentuk offline untuk mempermudah dan mengantisipasi kendala yang disebabkan oleh jaringan internet.

