

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan modul elektronik berbasis pendekatan saintifik pada materi ikatan kimia kelas X SMA, dapat disimpulkan bahwa:

1. Temua penting pada tiap tahap analisis dalam pengembangan ini:
 - A. **Analysis** : Siswa dengan kognitif yang cukup rendah dan memiliki gaya belajar visual yang mampu membantu siswa menemukan konsep secara mandiri pada materi ikatan kimia.
 - B. **Design** : Multimedia yang dihasilkan sesuai dengan spesifikasi produk dimana dikhususkan untuk siswa dengan gaya belajar visual, terdapat teks, gambar dan animasi serta komponen pendekatan saintifik.
 - C. **Development**: Hasil validasi oleh ahli media dan materi modul ini dinyatakan layak uji coba dimana materinya disajikan sesuai dengan gaya belajar visual untuk memahami konsep serta teks, gambar dan animasi yang jelas.
 - D. **Implementation**: Uji coba terhadap siswa dengan gaya belajar visual mendapatkan respon dengan kategori “sangat baik” dimana siswa tertarik dalam menggunakan modul, sedangkan siswa dengan gaya belajar non visual masih memiliki sedikit kesulitan.

E. **Evaluation:** modul yang dikembangkan dapat menarik minat dan motivasi belajar siswa dan membantu menemukan konsep secara mandiri pada siswa dengan gaya belajar visual.

2. Secara teoritis: modul dinyatakan layak sebagai bahan pembelajaran digital oleh ahli media dan materi karena menarik, jelas dan sesuai dengan spesifikasi produk yang dikembangkan

Secara praktis : guru memberikan penilaian bahwa modul elektronik yang dikembangkan dapat membantu siswa untuk memahami materi yang ada didalam modul. Dan untuk siswa dengan gaya belajar visual mendapat respon dengan kategori “sangat baik” (89,28%, rerata $4.5 \pm 0,23$).

5.2 Saran

Adapun beberapa saran dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Peneliti menyarankan terhadap peneliti pengembangan selanjutnya, khususnya pada pengembangan modul elektronik agar lebih memperhatikan kembali tentang pertanyaan ada dalam modul elektronik yang mampu membuat peserta didik buka sekedar mengerjakan namun juga memahami konsep materi.

2. Peneliti menyarankan terhadap peneliti selanjutnya untuk membuat fitur yang lebih menarik contohnya materi ajar yang didesain dalam bentuk permainan sehingga peserta didik lebih tertarik saat menggunakannya.