

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Simpulan

Hasil dari penelitian pengembangan ini berupa e-modul dengan menggunakan *3D Pageflip Professional* berbasis pendekatan Kontekstual pada materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel di kelas VII SMP. Berdasarkan hasil pengembangan dan pembahasan disimpulkan bahwa:

1. E-Modul menggunakan *3D Pageflip Professional* berbasis pendekatan kontekstual pada materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel kelas VII SMP dengan menggunakan model ADDIE dengan tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Tahap pertama yaitu tahap analisis, meliputi memvalidasi kesenjangan pelaksanaan, menetapkan tujuan, menganalisis pembelajar, menganalisis sumber daya tersedia dan menyusun rencana kerja. Selanjutnya yaitu tahap desain. Tahap desain memiliki beberapa kegiatan yakni : (1) membuat hal yang dibutuhkan meliputi rancangan awal E-Modul menggunakan *3D Pageflip Professional* berbasis pendekatan kontekstual dan (2) menyusun evaluasi formatif desain, yaitu melakukan validasi instrumen dan validasi desain serta materi. Tahap berikutnya yaitu pengembangan dilakukan uji coba perorangan. Serta pada tahap implementasi dilakukan penerapan pada kelompok kecil. Tahap terakhir evaluasi yaitu uji coba perorangan dan penerapan pada kelompok kecil diperoleh kepraktisan E-Modul

2. Kualitas E-Modul menggunakan *3D Pageflip Professional* berbasis pendekatan kontekstual. Untuk melihat aspek kevalidan, E-Modul divalidasi oleh ahli desain dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa E-Modul menggunakan *3D Pageflip Professional* berbasis pendekatan kontekstual dinyatakan hasil penilaian validasi desain sebesar 80,95% dengan kategori “Valid” dan hasil validasi materi diperoleh 80% dengan kategori “valid”. Maka dapat disimpulkan bahwa E-Modul memenuhi kualitas yang baik dari segi valid. Untuk melihat aspek kepraktisan digunakan uji coba perorangan terhadap guru dan penerapan pada kelompok kecil terhadap 9 orang peserta didik. Hasil dari angket respon guru dan angket peserta didik menunjukkan bahwa E-Modul menggunakan *3D Pageflip Professional* berbasis pendekatan kontekstual dinyatakan hasil penilaian angket respon pendidik sebesar 86,95% dengan kategori “Sangat Praktis” dan angket peserta didik diperoleh 94,32% dengan kategori “Sangat Praktis”. Maka dapat disimpulkan bahwa E-Modul memenuhi kualitas yang baik dari segi praktis. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa E-Modul menggunakan *3D Pageflip Professional* berbasis pendekatan kontekstual pada materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel kelas VII SMP dapat digunakan dalam pembelajaran matematika.
3. Memenuhi kriteria keefektifan yaitu persentase peserta didik yang tuntas sesuai KKM adalah 76,56%. Ini berarti bahwa E-Modul yang dikembangkan menurut pandangan peserta didik sudah sangat baik sehingga dapat menarik minat dan motivasi peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran.

5.2 Implikasi

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah e-modul dengan menggunakan 3D Pageflip Professional berbasis pendekatan Kontekstual pada materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel dapat dijadikan perangkat pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menerangkan materi pembelajaran dan membuat suasana belajar menjadi menyenangkan karena menjadi suatu inovasi dalam pembelajaran yakni pembelajaran dengan menggunakan teknologi dan dapat membantu siswa dalam lebih memahami materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel dengan lebih mudah dan lebih membuat siswa bersemangat dalam belajar.

5.3 Saran

1. E-modul dengan menggunakan *3D Pageflip Professional* berbasis pendekatan kontekstual pada materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel dapat digunakan sebagai salah satu pilihan bahan ajar untuk siswa kelas VII SMP.
2. Peneliti dengan keterbatasannya hanya mengambil satu kelas VII dan satu sekolah sebagai uji coba produk. Untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal sebaiknya uji coba produk dilakukan di beberapa kelas VII dan beberapa sekolah.
3. Bahan ajar berupa e-modul dengan menggunakan *3D Pageflip Professional* berbasis pendekatan kontekstual sebagai variasi pembelajaran mandiri yang dapat digunakan peserta didik di sekolah maupun diluar jam sekolah.

4. Peneliti juga menyarankan untuk penelitian pengembangan selanjutnya diharapkan agar dapat mengembangkan bahan ajar berupa e-modul matematika dengan variasi dan inovasi yang beragam serta menggunakan aplikasi yang lain untuk bahan ajar matematika yang lebih baik serta menarik bagi peserta didik agar peserta didik termotivasi dan tertarik dalam belajar matematika.