

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Simpulan

Hasil dari penelitian pengembangan ini berupa e-modul berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics*) dengan tampilan majalah untuk meningkatkan *Self-Efficacy* pada siswa Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa e-modul berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics*) dengan tampilan majalah untuk meningkatkan *Self-Efficacy* pada siswa menggunakan tahapan sesuai dengan tahap model pengembangan ADDIE dengan tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Proses pembuatan e-modul ini menggunakan pendekatan STEAM dimana keseluruhan isi e-modul sesuai dengan tahapan STEAM yaitu dimulai dari tahapan *focus, detail, discovery, application, presentation, dan link*. Pada pembuatan e-modul ini menggunakan aplikasi *canva* dengan penyajian melalui link *flip html5* sehingga e-modul yang dikembangkan dapat lebih menarik.
2. Kualitas dari e-modul berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics*) untuk meningkatkan *Self-Efficacy* pada siswa dinilai dari tiga kriteria kelayakan yaitu valid, praktis dan efektif. Kriteria kevalidan e-modul dilihat dari hasil validasi tim ahli yaitu ahli materi dan ahli desain. tingkat kevalidan dari segi materi adalah 82,4% (sangat valid) dan tingkat kevalidan dari aspek desain adalah 79,3% (valid). Kriteria kepraktisan e-modul dilihat dari hasil angket praktikalitas e-modul oleh guru dan angket

praktikalitas e-modul oleh siswa pada saat uji coba kelompok kecil. Tingkat kepraktisan oleh guru adalah 94% (sangat praktis) dan tingkat kepraktisan oleh siswa adalah 82,67% (sangat praktis). Kriteria yang terakhir adalah efektif, untuk kriteria efektif dilihat dari hasil angket efektifitas e-modul oleh siswa atau angket *self-efficacy* siswa dan tes hasil belajar. Tingkat keefektifan berdasarkan skor *N-Gain* hasil tes hasil belajar siswa setelah menggunakan e-modul matematika berbasis STEAM dengan tampilan majalah yaitu 0,7332 dengan kategori peningkatan tinggi dan persentase keefektifan sebesar 73,32% dengan kategori “Cukup Efektif”. Selanjutnya berdasarkan hasil uji *N-Gain* angket *Self-Efficacy* siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan e-modul adalah 0,6059 dengan kategori peningkatan sedang dan persentase keefektifan sebesar 60,59% dengan kategori “Cukup Efektif”. Dengan demikian dapat diketahui bahwa *self-efficacy* siswa meningkat.

5.2 Implikasi

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah e-modul berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics*) dengan tampilan majalah untuk meningkatkan *Self-Efficacy* pada siswa dapat dijadikan bahan ajar yang dapat membantu guru dalam menerangkan materi pembelajaran dan dapat menjadi bahan belajar mandiri untuk siswa yang akan membuat suasana belajar menjadi menyenangkan karena menjadi suatu inovasi dalam pembelajaran yakni pembelajaran dengan menggunakan teknologi dan dapat membantu siswa dalam lebih memahami materi statistika dengan lebih mudah dan lebih membuat siswa bersemangat dalam belajar.

5.3 Saran

1. E-modul berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics*) dengan tampilan majalah untuk meningkatkan *Self-Efficacy* pada siswa dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai salah satu pilihan bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran dan salah satu pilihan bahan ajar mandiri untuk siswa kelas VII SMP.
2. Peneliti juga menyarankan untuk penelitian pengembangan selanjutnya agar dapat mengembangkan bahan ajar berupa e-modul yang lebih menarik lagi seperti adanya penambahan animasi, sound dan video. Dengan ditambahkannya dua aspek tersebut diharapkan dapat meningkatkan *Self-Efficacy* siswa menjadi lebih baik lagi.