

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pembahasan tentang pengembangan modul elektronik berbasis masalah untuk materi laju reaksi, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam mengembangkan modul elektronik berbasis masalah ini, peneliti menggunakan model pengembangan 4D yang hanya dilakukan sampai tahap 3D dengan tahapan: *Define* (pendefinisian) sebagai bahan analisis untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan siswa, *Design* (Perancangan) dimana pada tahap ini dilakukan penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format, dan pembuatan rancangan awal modul elektronik berbasis masalah, *Develop* (Pengembangan) dimana pada tahap ini dilakukan validasi materi dan media untuk merevisi isi tampilan modul elektronik berbasis masalah.
2. Berdasarkan hasil akhir validasi materi oleh dosen pendidikan kimia diperoleh jumlah skor 86 (sangat baik/sangat layak) dan validasi materi oleh guru kimia diperoleh jumlah skor 87 (sangat baik/sangat layak). Sedangkan hasil validasi media diperoleh jumlah skor 87 (sangat baik/sangat layak). Dari hasil validasi ahli materi dan ahli media tersebut dinyatakan sangat layak untuk diujicobakan. Hasil ujicoba kelompok kecil, diperoleh persentase sebesar 78,53 % dan didapatkan hasil bahwa modul elektronik ini baik dan layak digunakan sebagai bahan ajar mandiri. Kemudian penilaian oleh guru diperoleh persentase sebesar 87,73 % yang dikategorikan sangat baik/sangat layak.

5.2 Saran

Adapun beberapa saran dari penulis diantaranya adalah:

1. Modul elektronik berbasis masalah ini diharapkan dapat digunakan oleh guru dan siswa sebagai bahan ajar pendukung pada saat mengajar materi laju reaksi.
2. Peneliti menyarankan untuk penelitian pengembangan lainnya agar dapat mengembangkan modul elektronik pada materi pelajaran kimia lainnya dan tidak hanya mengembangkan beberapa kompetensi dasar saja. Karena dalam pengembangan ini hanya terfokus pada materi laju reaksi dan hanya mengembangkan tiga kompetensi dasar.
3. Peneliti menyarankan untuk pengembangan bahan ajar yang memanfaatkan bantuan komputer agar dapat menggabungkan beberapa program aplikasi komputer lainnya. Sehingga dihasilkan bahan ajar yang lebih baik serta lebih menarik lagi yang dapat mempermudah siswa memahami materi pelajaran. Karena dalam penelitian pengembangan ini hanya menggunakan satu aplikasi yaitu *3D PageFlip Proffesional*.