

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penelitian ini menghasilkan produk *e-modul* berbasis pendekatan saintifik menggunakan aplikasi *3D pageflip professional* pada materi fluida dinamik kelas XI SMAN 11 Kota Jambi. Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

- a. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan modul sebagai sumber belajar pada materi fluida dinamik dan mendapatkan persepsi siswa terhadap modul yang telah dibuat. Pengembangan modul menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) Borg and Gall. Adapun tahap-tahap yang harus dilakukan yaitu penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*), perencanaan (*planning*), pengembangan draft/produk awal, uji coba lapangan awal, revisi hasil uji coba, uji coba lapangan, penyempurnaan produk hasil uji lapangan.
- b. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah modul pembelajaran yang memiliki spesifikasi sebagai berikut :
 - i. Ukuran modul 19 x 27 cm. Sampul modul didominasi warna biru yang di desain menggunakan *Paint* dan *Power Point*, *font* menggunakan Times New Roman. Isi modul menggunakan *font* comic sans MS dan judul besar ukuran 24, bold, warna hitam. Sub judul ukuran 20 di bold, warna hitam.

Besaran fisika dan rumus menggunakan times New Roman ukuran 20

italic warna hitam. Hasil modul berbentuk *Soft File* dengan format *swf*.

- ii. Materi terdiri atas materi pokok yaitu fluida dinamik dan sub materi ada 4 yaitu fluida ideal, azas kontinuitas, azas bernoulli, dan penerapan azas kontinuitas serta azas bernoulli dalam kehidupan sehari-hari. Serta terdiri dari 3 kegiatan pembelajaran. Isi materi berbentuk teks, gambar, animasi dan video.
- iii. Modul menggunakan pendekatan saintifik. Langkah-langkah pendekatan ini yaitu mengamati, menanya, mencoba, menganalisis, dan mengkomunikasikan.
- iv. Terdapat soal evaluasi setiap kegiatan pembelajaran berupa kuis yang dapat dilihat hasil perolehan nilai dari kuis tersebut.
- v. Bagian awal modul memuat cover, kata pengantar, daftar isi, peta kedudukan *e*-modul, dan glosarium.
- vi. Bagian pendahuluan modul memuat standar isi (KI dan KD), deskripsi *e*-modul, waktu dan prasyarat, petunjuk penggunaan aplikasi *e*-modul.
- vii. Bagian inti modul memuat 3 kegiatan belajar. Kegiatan 1 membahas fluida ideal dan azas kontinuitas, kegiatan 2 azas bernoulli, kegiatan 3 penerapan azas kontinuitas dan azas bernoulli dalam kehidupan sehari-hari. Yang masing-masingnya berisi indikator, tujuan pembelajaran, uraian materi, contoh soal, rangkuman, tes formatif dan tugas.
- viii. Bagian akhir modul berisi evaluasi akhir, kunci jawaban, daftar pustaka, dan penurunan rumus.

- c. Kelayakan *e*-modul di atas meja menggunakan hasil evaluasi validator desain dan validator materi.
- d. Berdasarkan hasil persepsi siswa didapat hasil untuk aspek desain sampul 13,56 (Baik), aspek desain isi *e*-modul 25,35 (Baik), aspek desain software *e*-modul 10,66 (Baik), aspek kompoen penyajian 3,47 (Sangat Baik), aspek kemudahan pengoperasian 3,58 (Sangat baik), aspek komponen kebahasaan 13,56 (Baik). Dari keenam aspek tersebut diperoleh persentase rata-rata persepsi siswa sebesar 87,52 % yang menyatakan bahwa hasil persepsi siswa terhadap *e*-modul berbasis pendekatan saintifik menggunakan aplikasi *3D pageflip professional* pada materi fluida dinamik kelas XI SMAN 11 Kota Jambi termasuk pada kategori baik sekali.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian ini yaitu sebagai sumber belajar yang layak digunakan untuk pembelajaran bagi siswa dan guru pada materi fluida dinamik. Pengembangan media memberikan dampak yang baik bagi siswa maupun guru yang menggunakannya.

5.3 Saran

E-Modul berbasis pendekatan saintifik pada materi fluida dinamik disarankan untuk dimanfaatkan secara lebih luas dan optimal oleh guru fisika SMA khususnya kelas IX. Media yang dikembangkan ini masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya agar bisa mengembangkan media

ini dengan sebaik mungkin. Bagi peneliti selanjutnya dapat melakukan: 1) Pengembangan media ini untuk materi pelajaran yang lain atau untuk jenjang yang lebih tinggi; 2) Pengembangan media dengan materi yang sama namun dengan software yang berbeda.