

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan yang berjudul "Pengembangan Media E-Modul Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* pada Materi Tata Surya Kelas VI SD" telah dilakukan. Berdasarkan temuan dari penelitian dan pengembangan ini, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media E-Modul interaktif yang berlandaskan *Problem Based Learning* pada materi tata surya untuk kelas VI SD mengikuti beberapa tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media E-Modul Interaktif membahas materi Tata Surya mulai dari pengertian tata surya, macam-macam planet beserta pengertiannya, macam-macam satelit, selain materi didalam E-Modul Interaktif juga terdapat Profil pengembang, CP dan TP, E-LKPD, Soal Evaluasi, Vidio Pembelajaran, Kegiatan Pembelajaran, Instrumen Penilaian dan Petunjuk Penggunaan.
2. Kelayakan media E-Modul interaktif berbasis *Problem Based Learning* pada materi tata surya kelas VI SD dapat dilihat dari hasil uji coba yang menunjukkan bahwa media E-Modul Interaktif masuk pada kategori sangat layak. Hasil presentase gabungan dari hasil ketiga validasi ahli menunjukkan persentase yang memenuhi kriteria "sangat layak"; penilaian uji coba individu juga menunjukkan persentase yang termasuk dalam

kriteria "sangat layak" penilaian uji coba kelompok kecil memperoleh persentase yang memenuhi kriteria "sangat layak" sementara itu, hasil kuesioner respons dari siswa dan guru menunjukkan persentase keseluruhan yang juga masuk dalam kriteria "sangat layak". Penggunaan E-Modul Interaktif dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan lingkungan pembelajaran dan menarik siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan di kelas, yang awalnya hanya dengan proses pembelajaran dengan buku, pada penerapan E-Modul Interaktif siswa sangat aktif dan tertarik. Karena keterbatasan chromebook maka disaat mengerjakan E-LKPD dan soal evaluasi siswa juga sangat senang dan bekerja sama secara bergantian menyelesaikan soal. Namun kekurangan media E-Modul ini jika dilaksanakan di dalam kelas VI sulit diakses jika koneksi internet tidak memadai atau tidak stabil, dan mungkin siswa sangat kesulitan jika masih login menggunakan akun google. Tindak lanjut yang dilakukan oleh peneliti mengenai media E-Modul Interaktif yaitu menyebarluaskan dengan memperkenalkan media di sekolah dasar sekitar tempat tinggal dan mengembangkan media agar mudah akses loginya untuk anak sekolah dasar dan bisa menambahkan fitur lainya agar lebih menarik lagi.

B. Keterbatasan Produk

Penelitian pengembangan media E-Modul interaktif berbasis *Problem Based Learning* pada materi tata surya kelas VI SD juga memiliki keterbatasan sebagai berikut :

1. E-Modul Interaktif hanya berbasis *Problem Based Learning* dan hanya pada materi tata surya saja pada kelas VI SD 01 Jiwan.
2. Produk yang dihasilkan tidak melalui proses uji coba dengan melibatkan subjek penelitian yang lebih luas. Peneliti hanya fokus pada pengembangan media E-Modul Interaktif yang layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS siswa kelas VI SDN 01 Jiwan.

C. Implikasi Hasil Penelitian

Hasil penelitian pengembangan media E-Modul interaktif berbasis *Problem Based Learning* pada materi tata surya implikasi sebagai berikut :

1. Peneliti berharap media E-Modul Interaktif dapat mengatasi masalah mengenai rendahnya antusias agar tidak bosan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPAS
2. Media E-Modul Interaktif dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang membantu guru dalam kegiatan pembelajaran dan membantu menyampaikan materi IPAS didalam proses pembelajaran yang menyenangkan.

D. Saran

Peneliti mengusulkan hal-hal berikut berdasarkan hasil penelitian tentang media E-Modul interaktif berbasis masalah berbasis pembelajaran yang berkaitan dengan materi tata surya:

1. Bagi Guru

Media E-Modul Interaktif dapat berfungsi sebagai pendamping pengajaran dan menghadirkan pembaharuan dalam media pembelajaran yang digunakan oleh guru di sekolah.

2. Bagi Siswa

Media E-Modul Interaktif dapat mendukung siswa dalam memahami materi serta meningkatkan motivasi belajar mereka.

3. Bagi Peneliti Lain

Media E-Modul Interaktif dapat berfungsi sebagai sarana untuk pengembangan diri, menambah pengetahuan, serta sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran E-Modul digital.