

BAB V

PENUTUP

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa E-Modul Interaktif berbasis desktop dengan pendekatan matematika realistik untuk memfasilitasi pemahaman konsep matematis siswa serta meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi statistika. Model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (2009). ADDIE sendiri adalah singkatan dari alur-alur penelitiannya yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Adapun kajian produk pengembangan diuraikan sebagai berikut:

1. Validasi produk dilakukan oleh 4 orang ahli yaitu 3 orang Dosen Tadris Matematika IAIN Kediri dan seorang Guru di MTs NU Mojosari. Dalam penelitian ini dilakukan validasi media dan validasi materi:
 - a. Pada validasi media secara keseluruhan diperoleh rata-rata persentase rata-rata sebesar 83%. Dengan demikian validasi media berada pada rentang yang berada pada rentang $80\% \leq x \leq 100\%$ yang berarti produk valid tanpa revisi. Hasil penelitian ini memiliki capaian yang hampir sama dengan penelitian Rima et al. (2019) yang memperoleh hasil bahwa e-modul interaktif valid dengan perolehan persentase 87,30% dari ahli media.
 - b. Pada validasi materi diperoleh persentase rata-rata sebesar 73% yang berada pada rentang $60\% \leq x < 80\%$ yang berarti produk valid

dengan sedikit revisi. Hasil penelitian ini memiliki capaian yang hampir sama dengan penelitian Seruni (2018) yang memperoleh hasil bahwa e-modul interaktif valid dan layak untuk digunakan.

2. Untuk mengetahui kepraktisan produk digunakan angket respon siswa dan angket kepraktisan guru. Angket dibagikan pada saat melakukan uji coba skala kecil dan uji coba skala besar:
 - a. Pada uji terbatas yang dilakukan bersama 5 siswa kelas VIII di MTs NU Mojosari diperoleh tingkat kepraktisan 92% yang berada pada rentang $80\% \leq x \leq 100\%$ yang berarti e-modul interaktif praktis.
 - b. Pada uji coba kelompok dengan 22 siswa kelas VIII-F pada angket respon siswa diperoleh persentase rata-rata sebesar 84%, sedangkan pada angket respon guru diperoleh persentase rata-rata sebesar 92% yang berarti keduanya berada pada rentang $80\% \leq x \leq 100\%$ sehingga e-modul interaktif sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi.

Hasil uji coba yang dilakukan peneliti memiliki capaian yang hampir sama dengan penelitian Aspriyani dan Andriani Suzana (2020) yang menemui hasil bahwa e-modul interaktif yang dikembangkan memiliki persentase angket respon siswa sebesar 84% dan kepraktisan oleh guru sebesar 90% yang berarti e-modul interaktif sangat praktis untuk digunakan.

3. Untuk mengetahui keefektifan e-modul interaktif diperoleh dari hasil ketuntasan belajar siswa pada saat melakukan uji coba:

- a. Berdasarkan hasil post test siswa pada uji coba terbatas diperoleh hasil yang memuaskan dengan seluruh siswa uji coba memperoleh nilai di atas KKM.
- b. Sedangkan hasil post test siswa diperoleh persentase ketuntasan klasikal sebesar 82% sehingga lebih dari 75% siswa memiliki nilai di atas KKM, maka produk dinyatakan efektif.

Hasil uji coba produk yang dilakukan peneliti memiliki capaian yang sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Mahfudhah (2021) yang menunjukkan bahwa e-modul interaktif dapat mencapai ketuntasan hasil belajar.

Kelebihan modul ini adalah tampilan e-modul interaktif yang menarik, bentuk penyajian materi yang beragam sehingga bisa menyesuaikan dengan gaya belajar siswa, dan disajikanya contoh nyata pada setiap materi membantu siswa memahami materi dengan baik. Sedangkan kekurangan dari e-modul ini terletak pada ukuran e-modul yang tidak dapat menyesuaikan dengan ukuran layar desktop sehingga siswa dapat merasa terganggu ketika menggunakan e-modul dan e-modul interaktif tidak dapat menyimpan data yang diinputkan oleh pengguna, sehingga guru akan merasa kesulitan jika ingin mengambil nilai siswa. Selain itu, tombol *mute* dan *unmute* suara latar hanya berlaku pada halaman yang sedang dibuka, jadi jika berganti halaman lain maka harus mengulang menekan tombol *mute* dan *unmute*, hal ini cukup merepotkan bagi siswa yang lebih suka belajar dengan keheningan.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih

Lanjut.

1. Saran Pemanfaatan

Produk hasil dari penelitian dan pengembangan yang berupa E-Modul Interaktif dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran secara terbimbing di dalam kelas, dengan guru mengarahkan siswa dalam menggunakan e-modul.

2. Saran Diseminasi

E-Modul interaktif dapat disebarakan ke sekolah-sekolah lain di Nganjuk dengan menggunakan media sosial ataupun di unggah di website agar bisa di download.

3. Saran Pengembangan Lebih Lanjut

Saran pengembangan terkait dengan konten/materi sebaiknya dilengkapi dengan memberikan materi statistika kelas VII, VII, dan IX serta lebih baik diberikan tambahan latihan soal agar siswa lebih memahami materi.

Saran pengembangan terkait dengan teknologi sebaiknya menggunakan aplikasi lain yang bisa mengatasi kekurangan produk seperti contoh dapat menyesuaikan ukuran layar desktop, dapat mengembangkan e-modul interaktif yang dapat menyimpan data, dan dapat mengatur tombol *mute* dan *unmute* agar dapat berlaku pada semua halaman, sehingga siswa hanya perlu menekan *mute* pada satu halaman dan halaman lain akan ikut *mute*.