

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Kajian pengembangan ini menghasilkan *product e-modul* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dengan nilai karakter pada topik Ekosistem dalam bentuk aplikasi yang dalam pembuatannya menggunakan *software Adobe Animated*. E-modul dapat digunakan sebagai penginovasian dari bahan ajar dengan pemanfaatan kemajuan teknologi. E-modul materi Ekosistem yang telah dikembangkan telah melalui tahapan dari validasi ahli yang terdiri dari ahli desain dan ahli materi dan mendapatkan kategori “sangat baik” artinya e-modul sudah valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan rekapitulasi hasil penilaian dari ahli desain mendapatkan persentase 95%, rekapitulasi hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan persentase 88,5%, dan rekapitulasi hasil respon peserta didik dari 15 orang peserta didik mendapatkan presentase 91%. E-modul dapat dimanfaatkan oleh guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran di dalam kelas atau di luar kelas karena e-modul Ekosistem ini terdapat kegiatan yang memanfaatkan lingkungan sekitar untuk meningkatkan tingkat berpikir mereka. E-modul juga dapat digunakan pada saat pembelajaran daring maupun luring serta dapat diakses dimana saja dan kapan saja karena e-modul disajikan berbentuk aplikasi yang bisa diakses pada *smarthpone*.

#### **B. Saran**

##### **1. Pemanfaatan**

Produk yang dikembangkan sudah melalui tahap validasi dan sudah mendapatkan beberapa saran yang membangun sehingga produk e-modul materi Ekosistem dinyatakan valid dan layak untuk digunakan. E-modul dapat dimanfaatkan sebagai inovasi bahan ajar yang dapat dipakai dalam pembelajaran luring atau daring. E-modul dilengkapi dengan *video* dan gambar sehingga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi. E-modul dapat dimanfaatkan bagi pendidik maupun peserta didik di dalam proses pembelajaran. E-modul dapat diakses dimanapun dan kapanpun karena e-modul ini dapat dibuka melalui *smarthphone* dan diharapkan dapat menambah minat belajar peserta didik.

Ada beberapa saran agar produk e-modul pembelajaran dapat dimanfaatkan secara maksimal pada saat proses pembelajaran yaitu:

- a. Pada saat proses pembelajaran yang sedang berlangsung, peserta didik hendaknya bersemangat dan antusias dalam proses pembelajaran. Peserta didik hendaknya membaca petunjuk penggunaan e-modul terlebih dahulu supaya tidak kebingungan dalam mengoperasikan aplikasi e-modul ini. Jika dirasa masih kesulitan dalam mengoperasikannya maka tanyakan kepada guru.
- b. Peserta didik diharapkan dapat mengerjakan latihan soal dan LKPD yang ada pada e-modul dengan mendiskusikannya bersama teman dan guru.
- c. E-modul pembelajaran dapat diakses pada *smartphone*, tentu dalam penggunaan *smartphone* peserta didik tetap perlu dilakukan pengawasan dari guru agar tidak terjadi penyalahgunaan *smartphone* di dalam proses pembelajaran.

## **2. Pengembangan**

- a. Materi yang dikembangkan di dalam e-modul hanya satu jenis saja yaitu materi Ekosistem. Bagi semua pihak yang akan mengembangkan media ini selanjutnya dapat mengembangkan materi yang berbeda dan lebih banyak menggunakan materi.
- b. E-modul dapat di unduh pada *link* dan *barcode* yang sudah disediakan, e-modul tidak dapat di unduh di *playstore* karena adanya keterbatasan dari pengembang. Baiknya jika ada pihak lain yang akan mengembangkan produk serupa dapat mendaftarkan pada *playstore* agar mudah untuk di unduh oleh pendidik maupun peserta didik dan agar dapat diakses secara luas oleh khalayak umum.
- c. Model pengembangan produk e-modul ini sampai tahap penyebaran (*desiminate*), namun dalam skala yang terbatas yaitu terbatas pada link gogole drive saja.