

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa dalam pengembangan E-modul interaktif disertai nilai-nilai islam pada materi matriks menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu: (1) *Analysis* (Analisis) pada tahap ini dilakukan analisis yang menemukan permasalahan sehingga peserta didik memerlukan E-modul interaktif yang dapat digunakan untuk belajar secara mandiri pada materi matriks. (2) *Design* (Desain) pada tahap desain dilakukan rancangan produk yang akan dikembangkan yaitu E-modul interaktif disertai nilai-nilai islam pada materi matriks. (3) *Development* (Pengembangan) pada tahap pengembangan yaitu rancangan E-modul interaktif diterapkan agar menghasilkan produk yang siap untuk diimplementasikan. Dalam tahap ini akan membuat sebuah produk yaitu E-modul interaktif disertai nilai-nilai islam pada materi matriks kemudian divalidas oleh ketiga ahli yaitu dari ahli materi, ahli desain, dan ahli nilai-nilai islam. (4) *Implementation* (implementasi) pada tahap ini dilakukan uji coba produk oleh peserta didik. (5) *Evaluation* (Evaluasi) pada tahap ini dilakukan perbaikan pada E-modul interaktif yang dikembangkan. Mulai dari tahap analisis, perancangan, maupun tahap pengembangan (validasi dan uji coba) sehingga produk memenuhi kriteria valid dan praktis.

Berdasarkan hasil validasi ketiga ahli yaitu dari ahli materi, ahli desain, dan ahli nilai-nilai islam E-modul interaktif disertai nilai-nilai islam pada materi matriks yang telah dikembangkan memperoleh persentase kevalidan sebesar 87.8% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi dengan ahli materi diperoleh persentase kevalidan sebesar 80.5% dengan kategori sangat valid, sedangkan berdasarkan hasil validasi dengan ahli desain diperoleh persentase kevalidan sebesar 93.15% dengan kategori sangat valid dan berdasarkan hasil validasi dengan ahli nilai-nilai islam diperoleh persentase sebesar 90%. Berdasarkan hasil uji kepraktisan yang dilakukan melalui uji coba kelompok kecil dengan 9 responden (peserta didik) diperoleh persentase kepraktisan sebesar 99% dengan kategori sangat praktis. Dari hasil uji kepraktisan tersebut maka dapat diidentifikasi bahwa E-modul interaktif disertai nilai-nilai islam pada materi matriks yang telah dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan

hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa E-modul interaktif disertai nilai-nilai islam pada materi matriks sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memiliki beberapa saran yaitu:

1. Ketika mengembangkan soal-soal interaktif yang berbantuan *WordWall* maka soal yang digunakan harus diperhatikan karena tidak boleh melebihi 4 kali percobaan untuk game yang dibuat, namun pengguna dapat mengganti dari satu *game* ke *game* lainnya. Jika lebih dari 4 kali maka harus membuat akun baru lagi atau bisa membuat soal dengan menggunakan aplikasi yang lain.
2. Diharapkan peneliti lain dapat melanjutkan penelitian pengembangan ini sampai kepada tahap uji coba kelompok besar untuk mengetahui keefektifan E-modul interaktif yang telah dikembangkan.
3. Pengembangan E-modul interaktif hendaknya dikembangkan kembali untuk materi lainnya agar peserta didik dapat aktif dan menemukan konsep secara mandiri serta memahami konsep tersebut sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan menyenangkan.