

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

E-modul interaktif proses masuknya Islam ke Indonesia pada penelitian pengembangan ini dikembangkan menggunakan metode sugiyono level 1, setelah melakukan observasi di sekolah dan menganalisis masalah serta kebutuhan, dikembangkanlah e-modul interaktif ini. Dalam pengembangannya e-modul interaktif proses masuknya Islam ke Indonesia telah melalui tahap validasi sebanyak dua kali sebelum di ujicobakan ke peserta didik.

1. Agar mendapatkan e-modul yang layak digunakan maka dilakukan validasi, Validasi ahli materi pada tahap pertama mendapatkan skor dari validator 1 sebesar 3,53 dan validator 2 sebesar 4,2 sehingga rata-ratanya sebesar 3,86 dan persentasenya sebesar 77,3%. Menurut Riduwan dan Akdon (2010) jika skor setiap validasi yang didapat memiliki persentase sebesar 61% - 80% berarti produk sudah "baik", namun tetap dilakukan revisi perbaikan tujuan pembelajaran, menambah sumber gambar, perbaikan tata tulis, menambah daftar pustaka dan glossarium seperti yang disarankan oleh validator sehingga didapatkan produk yang lebih baik lagi dan kemudian pada validasi tahap kedua mendapat skor 4,33 dari validator 1 dan 4,56 dari validator 2 sehingga rata-rata skor pada validasi tahap kedua sebesar 4,44 dan persentasenya sebesar 88,8% yang berarti e-modul interaktif sudah "sangat baik" berdasarkan validasi materi. Skor yang didapatkan pada validasi desain tahap sudah sangat baik pada validasi tahap pertama yaitu sebesar 4,7 dari validator dengan persentasenya sebesar 94% yang berarti produk sudah "sangat baik". Ahli desain tidak menyarankan revisi karena secara desain produk sudah layak untuk diujicobakan ke peserta didik sehingga proses validasi desain hanya dilakukan satu tahap.
2. Maka setelah dilakukan validasi, tahap terakhir dari pengembangan produk yaitu mengujicobakan produk kepada peserta didik yang pada penelitian ini yaitu siswa kelas X SMA Negeri 1 Sekampung sebanyak 10 siswa, pengumpulan data hasil uji coba peserta didik menggunakan angket respon peserta didik dan mendapatkan skor rata-rata sebesar 4,37 atau persentase

sebesar 87,5% yang berarti menurut peserta didik e-modul interaktif proses masuknya Islam ke Indonesia yang dikembangkan sudah “sangat baik”. Dengan demikian produk yang dikembangkan sudah layak digunakan pada proses pembelajaran sejarah.

B. Saran

1. Pemanfaatan

Produk e-modul interaktif proses masuknya Islam ke Indonesia ini memiliki potensi pemanfaatan yang cukup baik karena belum adanya sumber belajar mengenai proses masuknya Islam ke Indonesia dalam bentuk e-modul berbasis android. Ada beberapa saran pemanfaatan agar produk dapat memberikan manfaatnya secara maksimal pada proses pembelajaran sejarah yaitu:

- a. E-modul interaktif ini menggunakan media berupa *smartphone*, penggunaan *smartphone* di dalam kelas perlu pengawasan yang lebih dari guru agar tidak terjadi penyalahgunaan *smartphone* dalam proses pembelajaran.
- b. Peserta didik diharapkan mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh dan memperhatikan petunjuk serta mengikuti skenario pembelajaran yang diarahkan guru agar proses pembelajaran berjalan maksimal.

2. Pengembangan

- a. Produk yang dihasilkan dari pengembangan e-modul interaktif ini tidak didaftarkan ke *playstore* (penyedia aplikasi resmi) karena keterbatasan dari pengembang. Bagi semua pihak yang akan mengembangkannya produk serupa dapat melanjutkan hingga pendaftaran produk ke *playstore*.
- b. Materi yang dimuat dalam e-modul interaktif dapat ditambah tidak hanya sejarah proses masuknya Islam ke Indonesia tapi juga materi-materi lainnya.
- c. Metode penelitian dapat dikembangkan menggunakan metode lain yang lebih mendalam lagi, sehingga penyebaran produk lebih luas.
- d. Mengembangkan e-modul interaktif pada *platform* lain seperti web, laptop/komputer, bahkan ios.

DAFTAR LITERATUR

- Abdullah, Taufik & Aini, Hassan. 2007. Empati Sejarah dalam Pengajaran dan Sejarah. (Versi Elektronik). *Jurnal Pendidik dan Pendidikan*, Jilid 22; 61-74.
- Agung, Leo dan Sri Wahyuni. 2013. *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Ahmad, Farid dan Hamidulloh, Ibda. 2018. *Media Literasi Sekolah (Teori dan Praktik)*. Jawa Tengah: CV. Pilar Nusantara.
- Edarwati, Sri. 2017. Pengembangan Ensiklopedia Ipa Berbasis Integrasi Islam Sains Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Ilmiah Berdasarkan Al-Qur'an Siswa Kelas IV MIN Tempel Sleman Yogyakarta. *Thesis*. UIN Sunan Kalijaga.
- Edarwati, Sri. 2018. Pengembangan Ensiklopedia IPA Berbasis Integrasi Islam Sains Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas IV SD Negeri 003 Enok Kecamatan Enok. *Jurnal Al-Aulia*. Volume 4 No 01. Januari-Juni 2018.
- Gafur, Abdul. 1994. *Disain Instruksional: Langkah Sistematis Penyusunan Pola Dasar Kegiatan Belajar Mengajar*. Solo: Tiga Serangkai.
- Imansari, N., Suryanintinningsih, Ina. 2017. Pengaruh Penggunaan E-Modul Interaktif terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Materi Kesehatan dan Keselamatan Kerja. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2 (1): 11-16.
- Isjoni. 2007. *Pembelajaran Sejarah Pada Satuan Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Kochhar, S.K. 2008. *Pembelajaran Sejarah*. Terjemahan Purwanta dan Yovita Hardiwati. Jakarta: Grasindo
- Kuntowijoyo. 2008. *Penjelasan Sejarah*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Kurniawan, Deny., dkk. 2015. Pengembangan Modul Interaktif dengan Menggunakan *Learning Content Development System* pada Materi Listrik Dinamis. *Jurnal Pembelajaran Fisika*. 3 (6): 1-10.
- Riduwan dan Akdon. 2013. *Rumus dan Data Dalam Analisis Statistika Untuk Penelitian (Administrasi Pendidikan Bisnis Pemerintahan Sosial Kebijakan Ekonomi Hukum Manajemen Kesehatan)*. Bandung: Alfabeta.
- Rifa'i RC, Achmad, Catharina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UPT UNNES PRESS.
- Saputra, Heru Apri. 2019. *Pengembangan E-modul Tokoh-Tokoh Pejuang Lampung Terintegrasi Nilai-Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri 6 Metro*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Metro.
- Suherdi, Devri. 2021. *Peran Literasi Digital di Masa Pandemi*. Jakarta: Cattleya

Darmaya Fortuna

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Syah, Muhibbin. 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo.

Tim Penyusun Pedoman Karya Ilmiah. 2020. *Pedoman Karya Ilmiah*. Metro: Universitas Muhammadiyah Metro.

Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.

Widja, I Gde. 1989. *Dasar-Dasar Pengembangan Strategi Serta Metode Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Depdikbud.

Yunus, Muhammad. 2016. Kinerja dan Motivasi Guru dalam Membentuk Karakter Siswa. *Disertasi*. IAIN Raden Intan Lampung.