

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian dan pembahasan menghasilkan kesimpulan bahwasanya peneliti akan mempergunakan metode pengembangan 4d untuk membekali produk berupa e-module *problem-based learning* (PBL) dengan software pendidikan exe. Metode 4d terdiri dari empat tahap: mendefinisikan, mendesain, mengembangkan, dan menyebarkan. Namun dalam pengembangan ini peneliti hanya akan menyelesaikan tahap *develop* saja. Pada tahapan uji validasi materi yang dilaksanakan pakar ahli diperoleh kriteria yang dinyatakan "valid" dengan persentase sebesar 77,5%. Sedangkan dari langkah pengujian validasi media yang dilaksanakan oleh pakar ahli diperoleh kriteria yang dinyatakan "valid" dengan persentase sebesar 81,5%. Respon peserta didik bagi e-modul matematika pada materi penyajian data MTs kelas VII pada uji coba kelompok kecil diperoleh skor mean sejumlah 89% masuk dalam kriteria "sangat praktis".

B. Saran

Upaya penelitian dan pengembangan memberikan sejumlah rekomendasi merujuk hasil investigasi sebelumnya.

1. Bagi peneliti yang ingin melanjutkan penelitian ini, diharapkan dapat menyelesaikannya melalui tahap akhir, yaitu tahap efektivitas, sehingga temuannya dapat disebarluaskan ke lembaga pendidikan yang lebih luas.
2. Produk e-modul ini masih berbentuk exe, bagi peneliti mendatang mampu mengembangkan kedalam apk sehingga nampak inovatif dan dapat diakses melalui *handphone*.
3. Software edukasi exe memiliki banyak fitur yang menarik, maka untuk penelitian lebih lanjut, gali dan pahami fitur dari software tersebut untuk menghasilkan produk yang lebih menarik, inovatif dan interaktif.