

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang dilakukan mengenai pengembangan *e-modul* berbasis aplikasi *canva* pada materi peluang kelas VIII MTsN Barito Utara, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk *e-modul* berbasis aplikasi *canva* pada materi peluang dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yakni tahap analisis, tahap perencanaan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi.
2. Produk pengembangan *e-modul* berbasis aplikasi *canva* pada materi peluang kelas VIII MTsN Barito Utara mendapatkan predikat sangat valid setelah melalui penilaian oleh para ahli dengan persentase kevalidan 89,92% kriteria "sangat valid". Hasil tersebut terdiri dari 2 penilaian yaitu yang pertama dari validator ahli materi yang mencakup aspek kelayakan isi dan aspek kelayakan penyajian dengan persentase rata-rata 88,16% kriteria "sangat valid" dan yang kedua dari validator ahli media mencakup aspek kelayakan media dengan persentase rata-rata 91,67% kriteria "sangat valid".
3. Produk pengembangan *e-modul* berbasis aplikasi *canva* mendapatkan predikat sangat praktis setelah melalui penilaian oleh guru mata pelajaran, siswa pada uji coba kelompok kecil (6 responden) dan uji coba kelompok besar (30 responden) dengan persentase kepraktisan 89,28% kriteria "sangat praktis". Hasil tersebut terdiri dari 3 penilaian yakni dari guru mata pelajaran

yang memberikan nilai persentase kepraktisan 93,42% kriteria “sangat praktis”, siswa uji coba kelompok kecil yang memberikan nilai persentase kepraktisan 89,91% kriteria “sangat praktis” dan siswa uji coba kelompok besar memberikan nilai persentase kepraktisan 84,52% kriteria “sangat praktis”.

4. Adapun keefektifan produk pengembangan e-modul berbasis aplikasi canva pada materi peluang dapat dilihat dari hasil belajar siswa dengan melakukan pretest dan posttest yang dimana peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen mendapat skor *N-Gain* 0,796 dengan rata-rata nilai 82,767 jauh lebih tinggi dari peningkatan hasil belajar kelas kontrol yang mendapat skor *N-Gain* 0,506 dengan rata-rata nilai 59,733. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti mendapat predikat efektif. Hasil tersebut diperkuat dengan hasil analisis hipotesis menggunakan *uji-t* dengan kesimpulan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen berdasarkan hasil belajar pada kedua kelas.

#### **A. Saran**

Berdasarkan beberapa saran untuk penelitian, maka penulis memberikan saran-saran sebagai berikut

1. Saran untuk siswa: Pembelajaran menggunakan *e-modul* berbasis aplikasi canva pada materi peluang merupakan salah satu metode belajar secara mandiri kapanpun dan dimanapun karena dapat di *share* dan di buka di android. *E-modul* ini telah disajikan secara interaktif sehingga dapat meningkatkan kemampuan pemahaman belajar pada materi peluang.

2. Saran untuk guru: pengembangan *e-modul* berbasis aplikasi *canva* pada materi peluang ini dapat dikembangkan dan diperbarui lagi sesuai dengan materi yang lain ataupun kurikulum yang ingin diterapkan sehingga membuat siswa bersemangat dan tidak mudah bosan dalam belajar matematika.
3. Saran untuk penelitian selanjutnya: *e-modul* yang dikembangkan oleh peneliti masih sangat terbatas, terutama pada cakupan materi, fitur, dan tata letak tampilan. Materi yang disajikan hanya terbatas pada materi peluang sehingga perlu adanya perluasan cakupan materi ataupun pengembangan pada fitur media dan tata letak tampilan untuk membuat bahan ajar yang lebih menarik lagi. Disarankan agar dapat mengembangkan *e-modul* berbasis aplikasi *canva* melalui teknologi yang lebih lagi, seperti menggunakan video pembelajaran atau aplikasi belajar, dan lain-lain.