

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dijabarkan pada BAB IV, maka dapat diambil Kesimpulan bahwa:

1. *E-modul* berbasis *problem based learning* (PBL) pada materi sistem gerak yang telah dikembangkan melalui tahapan-tahapan seperti analisis (*analysis*), perencanaan (*design*), dan pengembangan (*development*). Kevalidan *e-modul* berbasis *problem based learning* (PBL) pada materi sistem gerak yang telah mempunyai nilai kevalidan yang sangat tinggi. *E-modul* berbasis *problem based learning* (PBL) pada materi sistem gerak dinyatakan sangat valid oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dengan rata-rata penilaian 1.00 menggunakan analisis data *Greogory* yang berarti sangat valid. *Judgement* pendidik menyatakan sangata layak dengan perolehan rata-rata nilai 1 dengan menggunakan analisis CVR dan CVI.
2. Kepraktisan siswa terhadap *e-modul* berbasis *problem based learning* (PBL) menghasilkan respon yang sangat baik dan mencapai kriteria sangat kuat, dengan hal ini siswa memberikan respon yang positif dan termotivasi dalam pembelajaran yang menggunakan *e-modul* berbasis *problem based learning* (PBL).
3. Tahap implementasi dan evaluasi diperoleh bahwa terdapat perbedaan peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik anata kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pembelajaran, dengan rata-rata *N-gain* kelas eksperimen (yang menerapkan *e-modul* berbasis *problem based learning*) yaitu sebesar 59,1 dan rata-rata *N-gain* kelas kontrol (yang tidak menerapkan *e-modul* berbasis *problem based learning*) sebesar 20,05.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan penelitian pengembangan ini mempunyai beberapa saran yang dapat penulis sarankan yaitu:

1. *E-modul* berbasis *problem based learning* (PBL) ini dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik
2. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan *e-modul* berbasis model pembelajaran lain dengan tema yang lebih inovatif dan keratif.

