

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan e-modul berbasis *problem based learning* pada materi ekosistem mengacu pada model pengembangan 4D menurut Thiagarajan (1974) yang peneliti lakukan tiga tahap yaitu *define* (definisi), *design* (desain), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (Penyebaran) tidak dilakukan karena adanya keterbatasan waktu penelitian. Kelayakan e-modul berbasis *problem based learning* pada materi ekosistem menurut para ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan uji keterbacaan menunjukkan kategori sangat layak. Dengan penilaian ahli materi dengan persentase 97.00%, ahli media dengan persentase 96.47%, ahli bahasa dengan persentase 82.00%, dan hasil uji keterbacaan pada siswa memberikan persentase penilaian 89.00%.
2. Hasil uji coba terbatas e-modul berbasis *problem based learning* pada materi ekosistem terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa menunjukkan efektif yang ditandai adanya peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* pada penelitian dengan hasil *N-gain score* ternormalisasi sebesar 0.5647 atau 56.47% yang terkategoriikan sedang atau cukup efektif.
3. Pengembangan e-modul berbasis *problem based learning* menunjukkan respon yang positif baik dari siswa maupun guru, dengan rata-rata persentase respon siswa sebesar 71.36% dengan kategori kuat dan persentase rata-rata respon guru 86.96% dengan kategori sangat kuat.

B. Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan e-modul berbasis *problem based learning* yang sudah dilaksanakan, memiliki keterbatasan penelitian yaitu keterbatasan waktu dan biaya sehingga penelitian ini hanya melakukan 3 tahap pengembangan karena tahapan ke 4 (*disseminate*) penyebaran e-modul ini hanya dilakukan dengan skala kecil yaitu pada kelas X.6 di SMAN 1 Mandirancan saja. Dengan segala keterbatasan penelitian ini, penulis menyarankan bagi penelitian selanjutnya dapat mengembangkan e-modul berbasis *problem based learning* hingga penyebaran secara luas untuk menyempurnakan tahapan penelitian sesuai tahapan 4D dengan menyebarkan e-modul secara lebih meluas. Diharapkan juga pada penelitian selanjutnya untuk mengembangkan e-modul dengan materi yang lain dan tema yang lebih kreatif dan inovatif.

