

BAB 5

PENUTUPAN

A. Kesimpulan

Bahan ajar yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah e-modul berbasis proyek. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan e-modul berbasis proyek untuk meningkatkan karakter kreatif siswa kelas IV di sekolah dasar. E-modul berbasis proyek dikembangkan dengan menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikemukakan oleh Dick dan carry, 1996. Tahapan yang dilakukan dalam pengembangan ini adalah analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*).

Pengujian yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui kevalidan e-modul berbasis proyek adalah uji validasi yang dilakukan oleh dua validator. Validasi ahli desain dengan mendapat rata-rata skor total 3.75 dengan kategori sangat valid. Validasi dari ahli materi dengan mendapatkan rata-rata skor total 3.66 dengan kategori sangat valid. Validasi perangkat pembelajaran mendapat rata-rata skor total 3.60 dengan kategori sangat valid. Uji validitas butir soal dengan jumlah 10 butir soal uraian dan mendapatkan hasil keseluruhan seluruh butir soal dinyatakan valid. Uji

reliabilitas pada soal uraian mendapat skor 0.973 dengan kesimpulan data tersebut reliable atau konsisten.

Pengujian yang dilakukan peneliti untuk mengetahui kepraktisan e-modul berbasis proyek adalah hasil respon siswa pada uji coba 1 dan 2 dengan perolehan hasil 3.55 dan 3.57 dapat disimpulkan bahwa terdapat kepraktisan dan memudahkan siswa dalam belajar menggunakan e-modul berbasis proyek dengan kategori sangat baik. Hasil aktivitas siswa pada uji coba 1 dan 2 dengan perolehan hasil 3.35 dengan kategori baik dan 3.64 dengan kategori sangat baik yang dapat disimpulkan bahwa aktivitas yang dilakukan siswa sesuai dengan kegiatan yang direncanakan.

Pengujian yang dilakukan peneliti untuk mengetahui keefektifan e-modul berbasis proyek untuk meningkatkan karakter kreatif siswa kelas IV di sekolah dasar berasal dari hasil pretest dan posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dimana terdapat perbedaan dan peningkatan yang signifikan. Oleh karena itu, e-modul berbasis proyek dapat dikatakan efektif penggunaannya sebagai bahan ajar.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan dan temuan pada penelitian dan pengembangan e-modul berbasis proyek yang telah teruji memiliki implikasi yang dibandingkan dengan media konvensional yang selama ini digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Implikasi yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. E-modul berbasis proyek akan memberikan inovasi baru dalam proses pembelajaran bagi guru dimana e-modul juga dapat memberikan kemudahan dalam melaksanakan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan karakter kreatif siswa. E-modul berbasis proyek dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan pertimbangan siswa dapat memiliki ketertarikan dalam proses pembelajaran akan meningkatkan karakter kreatif siswa.
2. Menggunakan e-modul berbasis proyek memberikan siswa kesempatan baru dalam kebebasan belajar dimanapun dan kapanpun saat siswa mengalami masalah dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat melaksanakan pembelajaran dengan lebih efektif.

C. Keterbatasan

Produk yang dikembangkan mempunyai beberapa keterbatasan, diantaranya sebagai berikut:

1. E-modul berbasis proyek terbatas pada satu materi yaitu materi P5 gaya hidup berkelanjutan pada topik kurangi sampah plastik.
2. Pelaksanaan uji coba e-modul berbasis proyek hanya dilakukan di satu sekolah yaitu SDN 3 Sendangrejo.
3. E-modul berbasis proyek terbatas hanya dapat diakses melalui laptop dan *smartphone*.