

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Kesimpulan penelitian ini menunjukkan prosedur pengembangan e-module pada materi "Agama Buddha dan Keragaman Budaya di Indonesia" untuk siswa kelas VIII di SMPN 21 Pesawaran mengikuti metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) level 3. Berikut adalah tahapan yang digunakan 1) Analisis Kebutuhan: Menentukan potensi dan masalah dalam proses pembelajaran yang ada di kelas, termasuk kekurangan media pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa. 2) Desain Produk: Menyusun konten berdasarkan kurikulum, termasuk kompetensi inti dan dasar, indikator, serta tujuan pembelajaran yang spesifik. Pada tahap ini, storyboard dibuat dengan beberapa bagian, seperti cover, identitas, tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, serta materi dan evaluasi. Konten e-module melibatkan teks, gambar, audio, video, serta soal evaluasi untuk menguji pemahaman siswa. 3) Pengembangan Produk: E-module dikembangkan menggunakan perangkat lunak seperti *Microsoft Word 2021* dan *Flip PDF Professional* untuk menciptakan tampilan interaktif. Pengembangan mencakup pemilihan desain visual yang menarik dan penyajian materi yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas VIII. 4) Validasi Produk: Melibatkan ahli materi, ahli media, dan guru untuk memastikan e-module memenuhi kriteria kelayakan. Validasi ini mencakup penilaian terhadap isi, kaidah, tata laksana, dan relevansi dengan kurikulum. 5) Uji Coba Produk: Dilakukan di SMPN 21 Pesawaran dengan model one group pretest-posttest. Siswa menggunakan e-module untuk belajar, dan hasilnya dibandingkan sebelum dan sesudah penggunaan untuk mengukur peningkatan pemahaman dan efektivitas pembelajaran. 6) Revisi dan Penyempurnaan: Berdasarkan masukan dari uji coba dan validasi, revisi dilakukan untuk meningkatkan kualitas dan kemudahan penggunaan e-module sebelum diterapkan secara luas di kelas. Langkah-langkah ini

memastikan bahwa e-module dikembangkan dengan mempertimbangkan kebutuhan pembelajaran yang efektif dan interaktif, sesuai dengan materi agama Buddha dan keragaman budaya di Indonesia.

E-module pada materi “Agama Buddha dan Keragaman Budaya di Indonesia” untuk kelas VIII SMPN 21 Pesawaran dinilai sangat layak dikembangkan dan digunakan. Berdasarkan hasil validasi yang melibatkan ahli materi, ahli media, dan guru, e-module ini mendapatkan skor rata-rata 4,31, yang setara dengan persentase 86% dalam kategori "sangat layak". Penilaian ini didasarkan pada berbagai aspek, termasuk kesesuaian konten dengan kurikulum, kejelasan materi, dan keinteraktifan modul yang membantu memfasilitasi pemahaman siswa. Selain itu, hasil uji coba yang menggunakan model pretest-posttest menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa, di mana rata-rata nilai post-test (81,9) lebih tinggi dibandingkan dengan nilai pre-test (37,9). Dengan pencapaian ini, e-module dinilai efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif pada materi Agama Buddha dan Keragaman Budaya.

## **B. Implikasi**

### **1. Bagi Guru dan Sekolah**

E-module ini dapat menjadi solusi untuk mengatasi keterbatasan sumber belajar konvensional yang ada. Guru bisa lebih efektif dalam menyampaikan materi yang kompleks dengan cara yang interaktif dan menarik, sementara siswa dapat lebih mandiri dalam memahami materi. Sekolah diharapkan dapat terus mendorong penggunaan teknologi dalam pembelajaran guna meningkatkan kualitas pendidikan.

### **2. Bagi Pengembangan Materi Pembelajaran**

Pengembangan e-module ini membuktikan bahwa teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, terutama dalam pendidikan agama. Dengan mengintegrasikan multimedia seperti teks, gambar,

video, dan evaluasi interaktif, materi menjadi lebih mudah dipahami dan menarik bagi siswa. Hal ini diharapkan bisa menjadi model bagi pengembangan e-module di bidang studi lainnya.

### **C. Saran**

#### **1. Untuk Guru**

Guru diharapkan terus meningkatkan kompetensi teknologi dalam pembelajaran dan lebih aktif menggunakan e-module atau bahan ajar berbasis digital lainnya untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Pelatihan lebih lanjut terkait penggunaan teknologi pembelajaran juga sangat diperlukan.

#### **2. Untuk Peneliti Selanjutnya**

Pengembangan lebih lanjut dari e-module ini dapat mencakup penambahan fitur seperti simulasi interaktif dan integrasi dengan platform pembelajaran online. Penelitian lanjutan juga diharapkan dapat mengukur dampak penggunaan e-module terhadap keterampilan berpikir kritis dan kreativitas siswa.

#### **3. Untuk Pembaca**

Pembaca diharapkan dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai referensi untuk mengembangkan dan memanfaatkan e-module di berbagai bidang studi. E-module ini bukan hanya bermanfaat dalam pendidikan agama, tetapi juga dapat diterapkan di berbagai disiplin ilmu untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

#### **4. Untuk Penulis**

Penulis diharapkan untuk terus mengembangkan ide-ide inovatif dalam pembelajaran berbasis teknologi, serta memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai batu loncatan untuk menciptakan lebih banyak bahan ajar berbasis digital yang dapat

membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Pengembangan lebih lanjut dan kolaborasi dengan ahli teknologi pendidikan juga disarankan.

#### 5. Untuk Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan e-module secara lebih luas dan memberikan akses kepada para guru dan siswa untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Selain itu, sekolah juga disarankan untuk memberikan pelatihan teknologi kepada guru guna memastikan mereka mampu memanfaatkan media digital dengan efektif dalam proses belajar mengajar.