

## BAB V PENUTUP

### A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Penelitian ini di kembangkan menggunakan metode pengembangan bahan ajar dengan menggunakan model 4D: Define (definisi), Design (perencanaan), Develop (pengembangan), dan Disseminate (penyebaran). Adapun kegiatan 3D dengan meliputi tahapan *Define, Design, Develop* yang kemudian dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media respon peserta didik, serta uji validasi secara terbatas. Pada tahapan define didapatkan pada hasil observasi dan wawancara di sekolah MTs Nu Al- Falah. Tahap desain di lakukan dari hasil perancangan desain yang ditentukan dengan hasil yang didapat saat obsevasi dan wawancara. Sedangkan pada tahapan develop di merupakan tahapan akhir yang telah di uji validasi oleh para ahli validasi materi serta validasi media, serta responden para peserta didik di sekolah MTs Nu Al- Falah.
2. Dari hasil Uji kelayakan yang dilakukan oleh peneliti melakukan uji validasi disaign. Pada tahap ini mencakup dalam validasi materi serta validasi media untuk mengevaluasi dari kualitas yang telah ditetapkan di dunia pendidikan. Validasi materi 3 dan 3 validasi media, hasil yang dipeoleh dari validasi materi dengan mendapatkan rata- rata sebesar 81% dengan hasil kategori “sangat valid”. Sedangkan pada hasil validasi media memperoleh hasil 83% dengan hasil kategori “sangat valid”. Sedangkan dalam uji validasi responden oleh peneliti. Dilakukan sebnayak 2 kali pengujian yang pertama uji validasi skala keci dengan mempoleh hasil 75% dengan hasil jumlah peserta didik 26 tersebut dinyatakan valid untuk dikembangkan. Sedangkan pada tahap uji validasi skala besar memperoleh hasil 83% dengan hasil dengan jumlah peserta didik 33 tersebut dinyatakan sangat valid dalam pengembangannya.

### B. SARAN

Saran- saran yang dapat disampaikan berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan e modul materi sistem tata

surya bermuatan game edukasi menggunakan aplikasi Flipbook adalah sebagai berikut:

1. Pengembang e- modul game edukasi menggunakan aplikasi flipbook dapat dikembangkan kembali sehingga menjadi produk yang lebih efektif dan efisien.
2. Materi pada pengembangan e-modul materi sistem tata surya bermuatan game edukasi menggunakan aplikasi flipbook lebih agar lebih banyak Lagi, bukan hanya materi sistem tata surya melainkan materi – materi fisika lainnya.

