

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Kelayakan pada produk media pembelajaran yang dikembangkan berupa modul elektronik berbasis *android* pada materi sistem pernapasan manusia untuk meningkatkan motivasi belajar mandiri peserta didik di era pandemi ini ditentukan melalui validasi oleh dosen ahli materi, dosen ahli media dan guru IPA SMP. Berdasarkan hasil validasi oleh dosen ahli materi, diperoleh penilaian kelayakan sebesar 53% dengan kategori “layak”, hasil validasi oleh dosen ahli media, diperoleh penilaian kelayakan sebesar 70% dengan kategori “layak”, dan hasil validasi oleh guru IPA SMP, diperoleh penilaian kelayakan sebesar 58% dengan kategori “layak”.
2. Respon peserta didik terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan berupa modul elektronik berbasis *android* pada materi sistem pernapasan manusia untuk meningkatkan motivasi belajar mandiri di era pandemi, diperoleh persentase sebesar 55% dengan kategori “baik”.
3. Peningkatan motivasi belajar mandiri peserta didik kelas VIII D SMP Negeri 3 Kudus di era pandemi dilihat dari hasil penelitian menunjukkan peningkatan sebesar 9%. Peningkatan tersebut diperoleh dari hasil angket motivasi belajar mandiri di era pandemi sebelum yaitu sebesar 40% dan data angket motivasi belajar mandiri di era pandemi sesudah yaitu sebesar 49%. Hasil perhitungan menggunakan rumus *gain-score* menunjukkan bahwa modul elektronik berbasis *android* dapat meningkatkan motivasi belajar mandiri peserta didik di era pandemi. Hal tersebut ditunjukkan dengan perolehan skor sebesar 0,45. Peningkatan motivasi belajar mandiri masuk pada kategori sedang dengan rentang nilai *gain* $0,3 \leq g \leq 0,7$.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka ada beberapa saran dan perbaikan untuk penelitian di masa mendatang yaitu sebagai berikut.

1. Media pembelajaran berupa modul elektronik berbasis *android* hanya menyajikan materi sistem pernapasan manusia kelas VIII sehingga diharapkan dapat dilakukan pengembangan pada materi lain.
2. Untuk peneliti selanjutnya tidak berhenti pada tahap ketiga saja, sebaiknya dapat melanjutkan sampai tahap keempat dengan menyebarkan pengembangan. Hal ini dapat dilakukan untuk mengukur keefektifan media pembelajaran.
3. Untuk peneliti selanjutnya, sebaiknya dapat menambahkan *mini games* didalam e-Modul berbasis *android* agar peserta didik lebih bersemangat dalam menggunakan e-Modul, dan sebaiknya peneliti dapat membuat video sendiri dengan menyesuaikan kebutuhan peserta didik.

