

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pengembangan bahan ajar *e-modul* interaktif didesain dengan menggunakan *adobe flash cs3* yang dikembangkan dengan model ADDIE. Model ADDIE dimulai dari tahap analisis yang meliputi analisis kurikulum, analisis materi, dan merumuskan tujuan sesuai dengan hasil pedoman observasi, wawancara, dan studi pustaka setelah itu dilanjutkan tahap desain produk yang meliputi mendesain bahan ajar yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik, pemilihan bentuk penyajian bahan ajar dengan disesuaikan dengan bahan ajar *adobe flash*, rancangan produk, rancangan materi, dan penyusunan produk awal (*prototype*). Tahap Pengembangan (*development*) dilakukan dengan bantuan *corel draw x7* untuk pembuatan desain media, *adobe premier pro cc 2015* untuk pembuatan video, dan *adobe flash cs3* untuk pembuatan media interaktif. Tahap Implementasi dan uji coba produk yang meliputi *expert appraisal* (tahap validasi ahli materi dan media) dan analisis kemenarikan serta efektivitas produk. Tahapan terakhir yaitu implementasi produk berupa CD yang diberikan ke MTSN 4 Tangerang. Dari tahapan tersebut dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Hasil uji coba yang dilakukan oleh validator untuk mengetahui kelayakan media yang telah dirancang. Hasil dari ahli materi 1 mendapatkan persentase 88% termasuk dalam kategori sangat valid, dari ahli materi 2 (guru mata pelajaran akidah *akhlaq* MTSN 4 Tangerang) mendapatkan persentase 91,67% termasuk dalam kategori sangat valid, dan dari ahli media mendapatkan persentase 80% termasuk dalam kategori valid.

2. Kemenarikan bahan ajar dapat dilihat dari hasil implementasi bahan ajar yang memperoleh penilaian angket dari 79 siswa kelas VIII MTSN 4 Tangerang. Hasil tersebut mendapatkan perolehan sebesar 93,09% sehingga dapat disimpulkan dari segi penggunaan siswa, siswa mengatakan bahwa bahan ajar *e-modul* interaktif lebih menarik dari bahan ajar yang biasa dilakukan di kelas. Efektivitas bahan ajar *e-modul* interaktif dapat dilihat dari hasil ujian akhir siswa yang menunjukkan rata-rata nilai siswa sebesar 96,2 dengan frekuensi nilai paling banyak adalah frekuensi nilai siswa yang mendapatkan nilai 100 sebesar 64,6% dari total siswa yang menggunakan *e-modul* interaktif. Hal ini menunjukkan nilai siswa setelah mendapatkan pemahaman melalui *e-modul* interaktif jauh lebih baik dibanding dengan yang biasa diterapkan di kelas.

B. Saran

Bahan ajar *e-modul* interaktif ini diharapkan dapat menjadi penunjang dalam pembelajaran Akidah *Akhlaq* di kelas VIII MTSN 4 Tangerang. Ada beberapa saran yang berkaitan dengan pengembangan bahan ajar ini. Adapun saran-saran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bahan ajar berbasis elektronik untuk siswa kelas VIII MTSN 4 Tangerang ini tentunya memiliki kekurangan dan kelebihan. Oleh karena itu, dalam penggunaannya hendaknya didukung dengan pembuatan animasi 3D yang lebih menarik dalam pemilihan warna dan gerak animasi agar siswa termotivasi dalam belajar.
2. Pembuatan program bahan ajar sebaiknya menggunakan sistem pemrograman dan pemilihan soal evaluasi yang dapat diganti-ganti secara berkala oleh guru, agar soal evaluasi lebih bersifat dinamis dan tidak dapat diprediksi oleh siswa.

3. Bahan ajar ini hanya terbatas pada materi akidah *akhlaq* pada larangan perbuatan *akhlaq* tercela, hendaknya untuk penelitian selanjutnya bisa dikembangkan dengan menambahkan materi akidah *akhlaq* lainnya agar menjadi bahan ajar interaktif yang sempurna untuk mata pelajaran akidah *akhlaq* di MTSN 4 Tangerang.