

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan e-modul bermuatan profil pelajar pancasila berbasis android pada mata pelajaran informatika didapatkan hasil:

- a. Uji validitas pada pengembangan e-modul bermuatan profil pelajar pancasila berbasis android pada mata pelajaran informatika yang di uji oleh 2 validator, yaitu 1 validator ahli media dan 1 validator ahli materi. Validator media adalah 87% tingkat validitas dapat diinterpretasikan valid dan validitas untuk materi adalah 82% sehingga tingkat validitas dapat diinterpretasikan valid untuk digunakan.
- b. Uji praktikalitas pada pengembangan e-modul bermuatan profil pelajar pancasila berbasis android pada mata pelajaran informatika diujikan melalui angket yang disebarakan kepada 32 siswa dikelas X TKJ1. Praktikalitas oleh siswa adalah 89% sehingga tingkat praktikalitas dapat diinterpretasikan praktis.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas didapatkan saran bahwa Pengembangan E-Modul bermuatan profil pelajar pancasila berbasis android pada mata pelajaran Informatika yang telah dilakukan oleh peneliti diharapkan dapat dimanfaatkan karena penggunaan e-modul ini dapat mengurangi biaya dalam pengadaan referensi (buku) yang beragam.

E-modul ini disarankan dapat dijadikan sebagai media pendukung yang mempermudah dalam melaksanakan pembelajaran, dapat membimbing siswa dalam membangun pengetahuan serta pemahaman siswa yang sesuai dengan kebutuhan pada mata pelajaran Informatika. Peneliti mengharapkan produk ini dapat dikembangkan lagi untuk aplikasi lain seperti IOS dan semua video pembelajaran yang terdapat dalam e-modul dibuat sendiri oleh peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Alanur, S. N., Nawing, K., Septiwiharti, D., Syuaib, D., & Jamaludin, J. (2022). Pengembangan Bahan Ajar ppkn Bermuatan Nilai Profil Pelajar Pancasila sebagai Penguatan Karakter Kewarganegaraan Siswa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 12(2), 107.
<https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v12i2.15281>
- Arifudin, O., Mayasari, A., & Ulfah, U. (2021). Implementasi Balanced Scorecard dalam Mewujudkan Pendidikan Tinggi World Class. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 767–775.
- Astri, s. (2021). *Pengembangan modul biologi berbasis stem (science technology engineering and mathematich) pada peserta didik man lampung barat*. Uin raden intan lampung.
- Fitriah, D., & Mirianda, M. U. (2019). Kesiapan guru dalam menghadapi tantangan pendidikan berbasis teknologi. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*.
- Gunadharma, A. (2011). Pengembangan modul elektronik sebagai sumber belajar untuk mata kuliah multimedia design. *Artikel Ilmiah Tugas Akhir*.
- Kurniawati, F. E., & Miftah, M. (2015). Pengembangan bahan ajar aqidah ahklak di madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Penelitian*, 9(2), 367–388.
- Majid, A. (2012). *Perencanaan Pembelajaran Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.
- Mulyasana, D., & Fauzia, A. (2015). *Pendidikan bermutu dan berdaya saing*.

Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33.

<https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>

Purwanto, N. (2010). Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pembelajaran. *Bandung: Remaja Rosdakarya*.

Raharjo, M. W. C., Suryati, S., & Khery, Y. (2017). Pengembangan E-Modul Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Materi Ikatan Kimia Untuk Mendorong Literasi Sains Siswa. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 5(1), 8–13.

Rahmatina, C. A. (2019). *Pengembangan bahan ajar berbasis STEM (science, technology, engineering, and mathematics) di SMA/MA*. UIN AR-RANIRY.

Rianingtias, O. (2019). *Pengembangan game edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran biologi bernuansa motivasi siswa kelas xi di sma/ma*. UIN Raden Intan Lampung.

Ricu Sidiq, & Najuah. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/10.21009/jps.091.01>

Rofiyadi, Y. A., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Aplikasi E-Modul Interaktif Berbasis Android Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas V Sekolah Dasar. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 6(2), 54.

- Safaat, N. (2012). Pemrograman aplikasi mobile smartphone dan tablet pc berbasis android. *Bandung: Informatika*.
- Samiasih, R., Sulton, S., & Praherdhiono, H. (2017). Pengembangan E-module mata pelajaran ilmu Pengetahuan alam pokok bahasan interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(2), 119–124.
- Sulfiani, s. (2020). *Desain media pembelajaran menggunakan game edukasi berbasis android berbantuan adobe flash pada materi lingkaran kelas xi sma*. Fkip.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2019). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*.
- Susanti, E. D., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan e-modul berbasis flip pdf corporate pada materi luas dan volume bola. *RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 37–46.
- Warmi, A., & Imami, A. I. (2019). Developing practical module of Capita Selecta in mathematics assisted by android. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 237–247.
- Wibowo, E. (2018). Development of E-Module Teaching Materials Using the Kvisoft Flipbook Maker Application. In *Skripsi*.
[Http://repository.radenintan.ac.id/3420/1/SKRIPSI_FIX EDI.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/3420/1/SKRIPSI_FIX EDI.pdf)
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan rnd*. ALFABETA.