

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengembangan E-Modul Berbasis Model Pembelajaran *Drills and Practice* Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire Untuk Materi Bangun Datar Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas III Sekolah Dasar dapat meningkatkan pemahaman siswa.
2. Kualitas Produk Media Pembelajaran E-Modul Berbasis Model Pembelajaran *Drills and Practice* Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire Untuk Materi Bangun Datar Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas III Sekolah Dasar valid dan praktis.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan, maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut :

1. Bagi peneliti yang ingin mengembangkan media pembelajaran e-Modul disarankan untuk lebih merincikan materi yang dipelajari, misalnya dengan menambah contoh atau gambar pada bagian materi, bukan hanya tulisan dan penjelasan yang terkesan terlalu banyak di dalam 1 slide.
2. Bagi peneliti yang ingin mengembangkan media pembelajaran e-Modul disarankan untuk membuat panduan penggunaan aplikasi yang lebih mudah dimengerti oleh siswa, bukan hanya tulisan tetapi juga ditambah dengan video tutorialnya.
3. Disarankan kepada guru, untuk dapat menggunakan e-Modul berbasis model pembelajaran *Drills and Practice* menggunakan aplikasi Lectora Inspire untuk materi bangun datar mata pelajaran Matematika siswa kelas III sekolah dasar sebagai bahan ajar baru yang lebih menarik bagi siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Hanafi. (2017) Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Ilmu Keislaman*. Vol.4, Hlm.129-150
- Mahnun Nunu. (2012). *Kajian Terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya Dalam Pembelajaran*. Vol.37, Hlm.27-33
- Mustika Dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Live Cycle. *Jurnal Online Informatika*. STMIK Palkomtech Palembang
- Muh. Sain Hanafy. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Belajar dan Pembelajaran*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar.
- M. Saifuddin Zuhri & Estin Agisara Rizaleni. (2016). Pengembangan Media Lectora Inspire Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Siswa Kelas X. *Pengembangan Media Lectora Inspire*
- Pane & Dasopang. (2017) Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Kesilaman*. IAIN Padang Sidimpuan
- Rusman. (2011). *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukoco Dkk. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Peserta Didik Mata Pelajaran Teknik Kendaraan Ringan. *Media Pembelajaran Interaktif*. Volume 22. Nomor 2. Hlm.216-226
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progres*. Surabaya: Kencana.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.