

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan *e-modul* matematika interaktif menggunakan *aplikasi kvisoft flipbook maker* di kelas VII SMP telah dilakukan maka diperoleh kesimpulan bahwa, validitas *e-modul* **cukup valid** dengan persentase yang diperoleh **78%** dan praktikalitas *e-modul* **Praktis** dengan persentase yang diperoleh **87,5%** yang berarti bahwa *e-modul* matematika interaktif menggunakan *aplikasi kvisoft flipbook maker* di kelas VII SMP yang dikembangkan memenuhi kriteria cukup valid dan sangat praktis. dapat digunakan sebagai bahan ajar kelas VII SMP.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka penulis menyarankan bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut hal-hal sebagai berikut:

- 1) Bisa menambah muatan materi-materi yang lebih banyak dengan tetap memilih materi yang cocok dengan langkah-langkah yang interaktif.
- 2) Pengembangan *e-modul* ini tidak hanya terkhusus pada matematika saja , bisa juga dengan pembelajaran lain untuk memacu perkembangan teknologi
- 3) Produk bisa lebih valid lagi dengan merevisi semua variabel produk baik dari subtansi materi, tampilan komunikasi visual, desain pembelajaran dan pemanfaatan *soft ware* untuk mencapai valid.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, S. (2016). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo.
- Al-tabani, T. I. B. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. KENCANA.
- Amri, S. (2013). *Pengembangan & Model Pembelajaran dalam kurikulum 2013* (M. Jauhar (ed.); pertama). PT. Prestasi Pustakaraya.
- Fausih, M., & Danang, T. (2015). *Pengembangan Media E-Modul Mata Pelajaran Produktif Pokok Bahasan “Instalasi Jaringan Lan (Local Area Network)” Untuk Siswa Kelas Xi Jurusan Teknik Komputer Jaringan Di Smk Negeri 1 Labang Bangkalan Madura*. *Jurnal UNESA*, 01(01), 1–9.
- Fitri, E. R. (2020). *Pengembangan LKPD Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di SMKN 2 Nganjuk*. *JPAP: Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 9(2), 281–291.
- Hidayatullah, M. S. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Book Maker Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar Di SMK Negeri 1 Sampang*. *Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1), 83–88.
- Kadek Aris Priyanti, dkk. (2017). *Pengembangan E-Modul Berbantuan Simulasi Berorientasi Pemecahan Masalah Pada Mata Pelajaran Komunikasi Data (Studi Kasus : Siswa Kelas XI TKJ SMK Negeri 3 Singaraja)*. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 6(1), 40.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. DIVA Press.
- Purwanto, M. N. (2017). *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran* (T. Surjaman (ed.)). PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Pertama). KENCANA.
- Sari, Deyana Ulva. (2020). *Pengembangan Modul Digital Padan Pembelajaran Matematika Materi Statistika SMP Kelas VIII*. UNIVERSITAS BUNGHATTA
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. ALFABETA.

- Ulfa, Nurzakia. (2020). *Pengembangan Modul Digital Berbasis Inquiri untuk siswa SMK Nasional Padang*. UNIVERSITAS BUNGHATTA
- Sundayana, R. (2015). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. ALFABETA.
- Syaiful Bahri jamarah & Aswan Zain. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. Rineka Cipta
- Wibowo, E., & Pratiwi, D. D. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan*. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 147.