BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

1) E-modul dinyatakan layak untuk digunakan setelah melalui tahap validasi oleh validator ahli, baik itu dari validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Selain itu, siswa yang menggunakan e-modul juga memberikan respon positif dengan penilaian "sangat baik" berdasarkan hasil lembar respon siswa berdasarkan aspek kualitas, penyakian materi, tampilan dan manfaat dari e-modul.
2) Hasil belajar siswa yang menggunakan *powerpoint* mengalami peningkatan dengan besar n-gain skor sebesar 0,34.
3) Hasil belajar siswa yang menggunakan e-modul berbasis kontekstual mengalami peningkatan dengan besar n-gain skor sebesar 0,51.
4) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara hasil belajar siswa menggunakan *powerpoint* dengan siswa yang menggunakan e-modul berbasis kontekstual. Hasil belajar siswa yang belajar menggunakan *powerpoint* mendapatkan niali rata-rata akhir sebesar 62, sedangkan penggunaan e-modul berbasis kontekstual mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata akhir 75.

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka implikasi dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti adalah :

1. E-modul berbasis kontekstual ini dapat mendukung kegiatan belajar siswa secara mandiri.
2. E-modul ini dapat mengintegrasikan pembelajaran berbasis kontekstual dalam materi dan pengembangannya dilakukan berdasarkan kurikulum yang berlaku saat ini.
3. Peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan e-modul berbasis kontekstual baru dilihat satu kali pertemuan, untuk memperoleh hasil yang lebih optimal membutuhkan proses belajar lebih dari satu kali pertemuan.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti mengajukan beberapa rekomendasi untuk penelitian selanjutnya diantaranya sebagai berikut.

1. Bagi siswa diharapkan dapat mengaplikasikan materi mengenai biaya produksi dalam kehidupansehari-hari.
2. Bagi guru diharapkan dapat meningkatkan penggunaan media pembelajaran, dengan mengoptimalkan fungsi *powerpoint* yang lebih interaktif misalnya dengan menambahkan animasi, video serta adanya beberapa contoh kasus atau contoh soal agar lebih mudah dipahami oleh siswa ketika belajar mandiri.
3. Bagi guru diharapkan dapat mengembangkan alternatif media pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi keahlian misalnya seperti e-modul berbasis kontekstual.
4. Bagi sekolah, produk akhir e-modul berbasis kontekstual dapat dimasukkan ke dalam website sekolah agar lebih mudah diakses siswa, guru maupun masyarakat luas.
5. Bagi peneliti selanjutnya, pengembangan e-modul sebaiknya lebih disesuaikan dengan bahasa dan isi konten yang sesuai dengan perkembangan zaman dan perkembangan teknologi saat ini.
6. Bagi peneliti selanjutnya, e-modul dapat dikembangkan menggunakan pendekatan pembelajaran yang lain dengan menambahkan fitur dan konten yang sesuai dengan kebutuhan siswa.