

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data hasil penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan tentang pengembangan modul berbasis inkuiri pada materi sistem peredaran darah manusia di UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan modul berbasis inkuiri pada materi sistem peredaran darah manusia telah berhasil disusun dengan menggunakan pengembangan Thiagarajan desain 4-D yaitu tahap *define* (pendefenisian), tahap *design* (perancangan), tahap *develop* (pengembangan), dan tahap *disseminate* (penyebaran).
2. Hasil penilaian kelayakan modul oleh validator ahli materi (dosen) dengan persentase 95,8% kriteria sangat valid, dan kelayakan *e*-modul oleh validator ahli materi (guru) dengan persentase 95,8% kriteria sangat valid. Hasil penilaian kelayakan modul oleh validator ahli bahasa dengan persentase 94,6% kriteria valid dan kelayakan modul oleh validator ahli desain/media dengan persentase 92,7% kriteria sangat valid.
3. Hasil penilaian kepraktisan modul berbasis inkuiri pada materi sistem peredaran darah manusia oleh peserta didik pada uji perorangan dengan tingkat pencapaian 98,2% kategori sangat praktis, uji kelompok kecil dengan tingkat pencapaian 98,9% dengan kriteria sangat praktis, dan pada uji lapangan dengan tingkat pencapaian sebesar 99,2% kriteria sangat praktis.
4. Efektivitas modul dapat dilihat pada test hasil belajar, diperoleh persentase ketuntasan belajar peserta didik sebesar 93% kriteria sangat efektif.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan kesimpulan dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Modul berbasis inkuiri digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran IPA di SMP.
2. Sekolah dapat mempertimbangkan pengembangan media pembelajaran digital lainnya sebagai bentuk inovasi dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital.
3. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk pengembangan media pembelajaran inkuiri pada materi lain atau jenjang pendidikan yang berbeda, serta dapat dikembangkan menggunakan platform digital interaktif lainnya.