

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Simpulan

1. Pengembangan media pembelajaran modul Gambar Teknik untuk kelas X DPIB mata pelajaran Gambar Teknik di SMK Negeri 1 Stabat. Produk dikembangkan menggunakan model ADDIE meliputi 5 tahapan (1) *Analyze* yang meliputi analisis kebutuhan, analisis kurikulum, (2) *Design* dengan melakukan penyusunan materi, pemilihan format, rancangan awal, *layout* dan sampul modul, (3) *Development* meliputi uji kelayakan modul oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa (4) *Implementation* atau tahap uji coba diikuti oleh 15 siswa kelas X DPIB SMK Negeri 1 Stabat , (5) *Evaluation* dengan menganalisis data instrumen/angket yang sudah dinilai oleh para ahli dan pengguna.
2. Kelayakan modul pembelajaran Gambar Teknik berdasarkan rata-rata hasil validasi yaitu: (1) Hasil validasi oleh ahli materi dengan kategori “Baik” memiliki rata-rata presentase skor 77,57%, (2) Hasil validasi oleh ahli media dengan kategori “Baik” memiliki presentase skor 72,97%, (3) Hasil validasi oleh ahli bahasa dengan kategori “Sangat Baik” memiliki presentase skor 94 %, (4) Hasil uji pratikalitas modul dengan kategori “Sangat Praktis” memiliki presentase skor 90,78%. Maka modul pembelajaran Gambar Teknik layak digunakan siswa kelas X DPIB di SMK Negeri 1 Stabat.

5.2 Implikasi

Hasil penelitian ini memiliki implikasi pada siswa-siswi bahwa penggunaan media pembelajaran modul gambar teknik dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar sendiri pada mata pelajaran Gambar Teknik menggunakan modul Gambar Teknik yang sudah dikembangkan. Selain itu pada guru, dengan adanya modul Gambar Teknik pembelajaran tidak terpaut pada guru mata pelajaran apabila guru ada keperluan di luar kelas, siswa mampu belajar mandiri di rumah masing-masing jika pembelajaran dilakukan secara daring (*online*), mengingat pandemi virus corona masih melanda dunia modul ini sangat cocok untuk media pembelajaran Gambar Teknik.

5.3 Saran

Saran penelitian ini adalah media pembelajaran modul gambar teknik bukan merupakan media yang mudah dibuat, sehingga membutuhkan kemampuan dan ketelitian dari pihak yang ingin menjadikannya sebagai alternatif media dalam pembelajaran. Oleh karena itu hendaknya guru lebih termotivasi lagi untuk mempelajari dan mengembangkan media pembelajaran yang interaktif untuk menjadikan suasana belajar yang efektif, efisien dan menyenangkan agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini masih banyak terdapat kesalahan baik dari segi penulisan ataupun penyusunan. Peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk perbaikan karya yang lebih baik lagi kedepannya.



THE
Character Building
UNIVERSITY