

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan, tujuan, hasil dan pembahasan dalam penelitian pengembangan e-modul interaktif berbasis Android pada mata pelajaran sistem komputer di SMKS Dwiwarna Medan yang telah diuraikan sebelumnya, disimpulkan beberapa hal seperti di bawah ini :

1. Produk e-modul interaktif berbasis Android yang dikembangkan dikategorikan sangat layak dengan nilai 4,53 berdasarkan penilaian ahli materi dan mendapat nilai 4,37 berdasarkan penilaian ahli media.
2. Hasil validasi uji coba akseptabilitas siswa terhadap media pembelajaran e-modul interaktif berbasis Android yang dikembangkan dikategorikan sebagai sangat tinggi dengan nilai sebesar 4,59, dengan hasil respon akseptansi sangat tinggi oleh siswa, artinya media diterima dan sangat layak serta menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa.

5.2. Implikasi

E-modul dapat digunakan sebagai media pembelajaran utama ataupun media pendamping dalam pembelajaran. E-modul dapat dikembangkan sesuai kebutuhan peserta didik sehingga diharapkan dapat memfasilitasi kegiatan pembelajaran peserta didik

Berdasarkan simpulan hasil penelitian dan temuan di lapangan, pengembangan e-modul interaktif berbasis Android pada mata pelajaran sistem komputer di SMKS Dwiwarna Medan memiliki implikasi, bahwa media e modul interaktif yang dikembangkan memberikan manfaat praktis. E-modul ini memberikan hasil yang positif dan signifikan untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang sangat layak. Hasil penelitian ini juga menjadi masukan untuk guru-guru agar memperhatikan media pembelajaran yang dipakai saat mengajar agar minat serta hasil belajar siswa meningkat.

5.3. Saran

Berikut beberapa saran yang diajukan berdasarkan temuan dan hasil penelitian :

1. Pembelajaran dalam mata pelajaran sistem komputer di SMK kebanyakan menggunakan media pembelajaran berupa modul dan juga PPT, atau bahkan hanya sekedar metode ceramah. Disarankan agar para guru mulai mengembangkan media pembelajaran interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Mengingat bahwa siswa perlu media yang sesuai untuk membangkitkan minat dan motivasi belajarnya.
2. Perlu kiranya dilakukan penelitian lebih lanjut pada sampel yang lebih banyak dan materi yang lebih lengkap beserta desain yang lebih menarik lagi pada media.