

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### 5.1.Simpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pengembangan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil penelitian ini adalah pengembangan e-modul desain busana kerja menggunakan Ibis Paint X pada 31 peserta didik kelas X Tata Busana SMK Pariwisata Imelda Medan. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D (Four-D) terdiri dari tahapan: *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Tahap awal dalam pengembangan e-modul ini adalah tahap *define* (pendefinisian) ditemukan permasalahan saat proses pembelajaran desain digital busana kerja pada siswa kelas X Tata Busana SMK Pariwisata Imelda Medan adalah keterbatasan media pembelajaran untuk pegangan peserta didik dan sebagai kebutuhan sumber belajar. Selanjutnya, analisis kebutuhan peserta didik dilakukan dengan penyebaran angket kebutuhan memperoleh rata-rata persentase (95,15%) dari 31 peserta didik setuju dan membutuhkan pengembangan e modul desain busana kerja menggunakan Ibis Paint X dan hasil analisis kebutuhan guru memperoleh rata-rata persentase (90%) menunjukkan bahwa guru setuju dan membutuhkan pengembangan e-modul desain busana kerja menggunakan Ibis Paint X. Tahap kedua *design* (perancangan) terdapat beberapa aplikasi bantuan yang digunakan untuk

pengembangan produk e-modul ini adalah *Canva*, *Ibis Paint X*, *Capcut*, *YouTube*, *Google Form*, dan *Heyzine*. Hasil akhir e-modul desain busana kerja menggunakan Ibis Paint X dapat diakses melalui link dan QR Code atau Scan Barcode.

2. Uji kelayakan e-modul desain busana kerja menggunakan Ibis Paint X dilakukan dengan memvalidasikan e-modul yang telah dirancang melalui 2 ahli materi dan 2 ahli media. Berawal dari tahap validasi 2 ahli materi setelah itu melakukan revisi dan dilanjutkan dengan validasi 2 ahli media. Berdasarkan hasil uji kelayakan dari ahli materi secara keseluruhan memperoleh rata-rata persentase (94,6%) dengan kriteria “Sangat Baik” dan hasil uji kelayakan dari ahli media secara keseluruhan memperoleh rata-rata persentase (91,2%) dengan kriteria “Sangat Baik” menunjukkan bahwa media e-modul layak untuk diuji cobakan. Hasil uji coba pengembangan (praktikalitas) kepada peserta didik melalui uji coba kelompok kecil terdiri dari 3 peserta didik memperoleh rata-rata persentase (88%) dengan kriteria “Sangat Baik”, uji coba kelompok sedang terdiri dari 8 peserta didik memperoleh rata-rata persentase (93,5%) dengan kriteria “Sangat Baik” dan uji coba kelompok besar terdiri dari 20 peserta didik memperoleh rata-rata persentase (95,2%) dengan kriteria “Sangat Baik”. Uji Praktikalitas kepada guru memperoleh rata-rata persentase (99%) dengan kriteria “Sangat Baik” dinyatakan bahwa e-modul desain busana kerja dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk pegangan dan sumber belajar peserta didik.

## 5.2.Implikasi

Implikasi dari penelitian dan pengembangan ini adalah

1. Meningkatkan keterampilan mendesain secara digital, Ibis Paint X adalah aplikasi desain yang sangat baik untuk pemula dan memiliki fitur lengkap untuk membuat desain busana yang detail. Dengan menggunakan e-modul ini, peserta didik dapat belajar secara mandiri dan fleksibel untuk meningkatkan keterampilan desain mereka.
2. E-modul dengan fitur yang menarik dapat membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa.
3. E-modul dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat digital, sehingga peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing.
4. Penggunaan e-modul dapat mengurangi biaya cetak dan penggandaan materi ajar dibandingkan dengan modul konvensional.
5. Peserta didik akan lebih familiar dengan penggunaan teknologi dalam desain busana, yang sangat relevan dengan tuntutan industri *fashion* saat ini.

## 5.3.Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan dari penelitian dan pengembangan tersebut, maka dapat disimpulkan beberapa saran sebagai berikut :

1. Media pembelajaran e-modul desain busana kerja menggunakan Ibis Paint X sebaiknya juga digunakan secara mandiri dirumah dengan memanfaatkan *smartphone* maupun komputer yang dimiliki peserta didik.

2. Mengingat hasil produk penelitian dan pengembangan dapat memberikan manfaat bagi pembelajaran, maka disarankan kepada guru untuk mengembangkan produk ini dengan cakupan yang lebih luas, bahkan pada mata pelajaran lain untuk waktu yang mendatang.
3. Peneliti selanjutnya dapat melakukan uji efektivitas untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran e-modul ini, karena pada penelitian ini hanya dilakukan sampai uji praktikalitas peserta didik dan guru bidang studi.

