

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, kesimpulan berikut dapat disampaikan:

1. Desain dan Pengembangan E-Modul:

E-modul praktikum untuk mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital telah berhasil dirancang dan dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva*, *Flip PDF Corporate Edition*, dan *Website 2 APK Builder*. Produk akhir dari pengembangan ini berupa aplikasi e-modul dalam format APK (Application Package Kit) yang dirancang khusus untuk diakses melalui smartphone Android. Pengembangan ini memungkinkan e-modul untuk diakses dengan mudah oleh pengguna, di mana saja dan kapan saja, sesuai dengan kebutuhan mereka.

2. Manfaat E-Modul dalam Proses Pembelajaran:

E-modul yang dikembangkan memberikan kontribusi signifikan dalam proses pembelajaran praktikum. Dengan adanya e-modul ini, guru dan peserta didik dapat memanfaatkan materi pembelajaran secara fleksibel, meningkatkan aksesibilitas, dan mengatasi keterbatasan waktu yang ada dalam pembelajaran konvensional. E-modul ini terbukti efektif dalam mendukung kegiatan praktikum dan memperkaya pengalaman belajar peserta didik.

3. Evaluasi dan Validasi E-Modul:

Validasi Materi: Penilaian oleh ahli materi menunjukkan hasil rata-rata sebesar 89%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Ini menunjukkan

bahwa materi yang disajikan dalam e-modul telah memenuhi standar akademik dan relevansi untuk pembelajaran.

Validasi Modul: Hasil validasi modul oleh ahli mendapatkan penilaian rata-rata sebesar 82%, yang dinyatakan sebagai "Layak". Meskipun e-modul sudah memenuhi kriteria dasar, ada beberapa aspek yang masih memerlukan perbaikan untuk mencapai standar yang lebih tinggi.

Akseptabilitas Pengguna: Umpan balik dari siswa kelas X Tata Boga SMK Swasta Sinar Husni 1 BM menunjukkan penilaian rata-rata sebesar 91%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Hal ini menunjukkan bahwa e-modul diterima dengan baik oleh siswa dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran mengenai materi pembuatan slide untuk presentasi.

Secara keseluruhan, e-modul praktikum yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dianggap sebagai alat bantu yang sangat layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran praktikum pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. Penelitian ini menunjukkan bahwa e-modul tidak hanya memenuhi standar kualitas yang ditetapkan tetapi juga diterima dengan baik oleh pengguna, menjadikannya solusi yang berharga untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa dalam konteks pendidikan kejuruan.

5.2 Saran

1.Peningkatan Konten dan Desain:

Evaluasi dan Revisi Konten: Berdasarkan hasil uji kelayakan, lakukan evaluasi menyeluruh terhadap konten e-modul untuk memastikan bahwa materi yang disajikan tidak hanya akurat tetapi juga relevan dengan kebutuhan dan tingkat

pemahaman siswa. Pertimbangkan untuk menambahkan contoh praktis atau studi kasus yang lebih banyak untuk memperdalam pemahaman siswa.

Peningkatan Desain Interaktif: Untuk meningkatkan keterlibatan siswa, perbaiki elemen desain interaktif dalam e-modul. Misalnya, tambahkan fitur kuis atau aktivitas interaktif yang dapat memberikan umpan balik langsung kepada siswa dan memperkuat proses pembelajaran.

2.Fleksibilitas Akses:

Pengembangan Akses Multi-Platform: Pertimbangkan untuk mengembangkan versi e-modul yang dapat diakses melalui berbagai platform, seperti tablet atau komputer, selain smartphone Android. Ini akan memastikan bahwa e-modul dapat digunakan oleh semua siswa, terlepas dari perangkat yang mereka miliki.

Integrasi dengan Platform Pendidikan: Integrasikan e-modul dengan platform pendidikan yang sudah ada di sekolah, seperti Learning Management Systems (LMS), untuk memudahkan akses dan penggunaan oleh siswa dan guru.

3.Pelatihan dan Dukungan untuk Pengguna:

Pelatihan untuk Pendidik: Sediakan pelatihan atau panduan untuk pendidik tentang cara memanfaatkan e-modul secara efektif dalam proses pembelajaran. Ini termasuk strategi untuk mengintegrasikan e-modul ke dalam kurikulum dan tips untuk memaksimalkan penggunaannya.

Dukungan Teknis untuk Siswa: Berikan dukungan teknis yang memadai bagi siswa untuk mengatasi masalah yang mungkin timbul selama penggunaan e-modul. Ini bisa meliputi panduan penggunaan dan layanan bantuan teknis.

5.3 Implikasi

Hasil penelitian ini memberikan beberapa implikasi, baik dalam bidang teori, praktik, maupun pengembangan lebih lanjut, sebagai berikut:

5.3.1 Implikasi Teoritis

Penelitian ini mendukung teori tentang efektivitas penggunaan e-modul berbasis flipbook dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK. Penggunaan e-modul praktikum terbukti meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, sebagaimana terlihat dari validasi produk yang mencapai tingkat kelayakan tinggi. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media digital dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih menarik dan partisipatif, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran praktikum.

5.3.2 Implikasi Praktis

Penggunaan e-modul praktikum berbasis flipbook dapat menjadi solusi bagi keterbatasan waktu belajar di kelas. E-modul ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri di luar jam pelajaran, sehingga proses belajar tidak lagi terikat pada ruang dan waktu. Hal ini sangat relevan dengan kebutuhan siswa saat ini yang lebih familiar dengan penggunaan teknologi dan perangkat mobile dalam kegiatan belajar mereka. Selain itu, e-modul ini dapat diakses melalui *smartphone android*, menjadikannya lebih fleksibel dan mudah digunakan oleh siswa di mana saja dan kapan saja.

Bagi guru, penerapan e-modul praktikum ini juga dapat mengurangi ketergantungan pada metode pembelajaran tradisional yang cenderung monoton,

seperti penggunaan buku cetak dan *PowerPoint*. Guru dapat memanfaatkan e-modul ini sebagai alternatif yang lebih kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa.

5.3.3 Implikasi bagi Pengembangan Selanjutnya

Penelitian ini memberikan dasar bagi pengembangan lebih lanjut dari e-modul praktikum berbasis flipbook. Pengembangan ini bisa mencakup perluasan materi yang di-cover dalam e-modul, penyempurnaan desain interaksi, serta penambahan fitur-fitur yang lebih kompleks seperti kuis interaktif, simulasi, dan integrasi dengan platform pembelajaran online. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat mengeksplorasi penggunaan e-modul ini di berbagai mata pelajaran lainnya, sehingga penerapannya dapat lebih luas dan berdampak lebih signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai program keahlian di SMK.

Dengan demikian, pengembangan e-modul berbasis flipbook yang efektif dapat menjadi salah satu langkah penting dalam menciptakan ekosistem pendidikan yang lebih dinamis, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi digital.