

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan media e-modul untuk pembelajaran pembuatan desain busana pesta secara digital pada siswa kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin telah dilaksanakan dengan menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*). Adapun simpulan dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan Media

Pengembangan media e-modul pengenalan *tools* dalam desain busana pesta menggunakan *Ibis Paint X* yang dikembangkan dinyatakan dalam kategori “sangat layak” dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan melalui hasil validasi ahli materi dengan persentase skor rata-rata sebesar 94,6% dan validasi ahli media dengan persentase skor rata-rata sebesar 90,7%. Kedua hasil tersebut menunjukkan bahwa media e-modul berada pada kategori “sangat layak” dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Kelayakan Media

Kelayakan media e-modul pengenalan *tools* dalam desain busana pesta menggunakan *Ibis Paint X* dinyatakan berada pada kategori “sangat layak”, berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan pada kelompok kecil, kelompok sedang, dan kelompok besar di kelas XI SMK Negeri 1 Beringin. Persentase skor rata-rata yang diperoleh masing-masing kelompok adalah 88,2 % untuk kelompok kecil,

93,5% untuk kelompok sedang, dan 95,4% untuk kelompok besar, dengan kriteria “sangat layak”. Hasil uji coba pengembangan oleh guru, diperoleh rata-rata persentase sebesar 97,6% dengan kriteria “sangat layak” dengan demikian, hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa media e-modul layak digunakan dalam proses pembelajaran.

5.2 Implikasi

Implikasi yang diharapkan dari pengembangan produk ini yaitu:

1. E-modul pengenalan *tools* dalam desain busana pesta menggunakan *Ibis Paint X* diharapkan dapat dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. E-modul ini membantu guru dalam menyampaikan materi Gambar Teknis, menarik minat belajar siswa, serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Selain itu, e-modul juga dapat digunakan sebagai bahan ajar mandiri di rumah

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru, sebaiknya mampu memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran agar lebih efektif, seperti penggunaan e-modul yang membantu penyampaian materi dan meningkatkan kemandirian siswa
2. Bagi Siswa, disarankan agar lebih aktif menggunakan e-modul ini secara mandiri, mengulang materi sesuai kebutuhan, serta berlatih mendesain menggunakan *Ibis Paint X* untuk meningkatkan keterampilan.