

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Media pembelajaran berbasis e-modul menggambar wajah dikembangkan dengan menggunakan metode pengembangan model 4D, yaitu *Define*, *Design*, *Development*, *Disseminate*. Melalui proses *Define* (analisa kebutuhan guru dan siswa), *Design* (penyusunan materi dan perancangan media), *Development* (Validitas ahli materi, media, dan uji coba kelayakan pada siswa), *Disseminate* (menyebarkan media e-modul pada guru dan siswa kelas X Tata Busana di SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan).

Hasil dari penelitian ini adalah produk media pembelajaran e-modul dengan hasil uji validasi ahli materi dengan presentase kelayakan 94,6% dengan presentase “Sangat Baik” dan hasil uji coba validasi ahli media dengan presentase kelayakan 89,3% dengan kategori “Sangat Baik”. Uji coba kelayakan pada siswa dilakukan dua tahap yaitu, tahap uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba kelayakan kelompok kecil dengan presentase kelayakan 81,4% dengan kategori “Sangat Baik” dan uji coba kelompok besar dengan kelayakan 90,6% dengan kategori “Sangat Baik”. Dari hasil data yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran media pembelajaran e-modul kompetensi menggambar wajah layak digunakan sebagai

media pembelajaran pada proses pembelajaran untuk dapat memudahkan siswa memahami materi menggambar wajah dan memudahkan guru menyampaikan materi pembelajaran pada siswa.

5.2 Implikasi

Implikasi atau dampak yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan e-modul ini ialah:

Pengembangan media e-modul kompetensi menggambar wajah kelas X Tata Busana di SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan, dapat memudahkan dan membantu siswa dalam memahami materi, membuat gambar wajah sesuai proporsi, dan belajar mandiri.

Media e-modul yang dikembangkan membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran, meningkatkan minat siswa, dan meningkatkan hasil belajar siswa.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

Disarankan untuk mengintegrasikan e-modul ini dengan praktik langsung di kelas, agar siswa tidak hanya memahami teori tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam konteks desain fashion.

2. Bagi siswa

Siswa disarankan memanfaatkan e-modul secara mandiri dan aktif untuk melatih keterampilan menggambar wajah, baik dalam hal proporsi maupun detail wajah yang mendukung desain busana.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan uji efektivitas terhadap e-modul menggambar wajah yang dikembangkan, dengan melibatkan sampel yang lebih luas dan variasi tingkat kemampuan peserta didik. Hal ini penting untuk mengetahui sejauh mana media e-modul menggambar wajah benar-benar berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan keterampilan menggambar wajah.