BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan modul digital interaktif berbasis MarvelApp terhadap kompetensi teknis fasilitator Program *Kelapa Muda* HAPSARI di Desa Denai Kuala, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan modul digital interaktif berbasis MarvelApp dalam penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan pada setiap tahapan pembelajaran. Peningkatan tersebut terlihat pada tahap demonstrasi teknis rata-rata 16 dari 18 fasilitator (88,89%) telah mampu mengikuti kegiatan dengan baik, sedangkan pada tahap kerja praktik langsung, konsultasi kelompok atau personal, umpan balik berkelanjutan, dan diskusi evaluatif rata-rata 17 dari 18 fasilitator (94,44%) telah mampu melaksanakan setiap tahapan pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar fasilitator berhasil memahami, mengoperasikan, dan memanfaatkan modul digital interaktif berbasis MarvelApp sebagai media pembelajaran..
2. Tingkat kompetensi teknis fasilitator sebelum dan sesudah penggunaan modul digital interaktif berbasis MarvelApp mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari rata-rata persentase kompetensi teknis fasilitator pada tahap pretest sebesar 48,56% yang meningkat menjadi 60,22% pada tahap posttest terhadap 18 orang fasilitator Program *Kelapa Muda* HAPSARI di Desa Denai Kuala. Peningkatan juga terjadi pada seluruh indikator kompetensi teknis, yaitu kemampuan menyampaikan materi secara jelas

meningkat sebesar 7,78% dengan 9 orang fasilitator memenuhi indikator pada posttest, kemampuan menggunakan metode pelaksanaan yang tepat meningkat sebesar 8,89% dengan 11 orang fasilitator memenuhi indikator, kemampuan melibatkan peserta dalam kegiatan meningkat sebesar 5,55% dengan 12 orang fasilitator memenuhi indikator, kemampuan melakukan evaluasi kegiatan meningkat sebesar 11,12% dengan 12 orang fasilitator memenuhi indikator, serta kemampuan memanfaatkan teknologi atau media pembelajaran meningkat sebesar 25,01% dengan 18 orang fasilitator memenuhi indikator. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan modul digital interaktif berbasis MarvelApp mampu meningkatkan kompetensi teknis fasilitator pada berbagai aspek yang mendukung pelaksanaan Program *Kelapa Muda* HAPSARI di Desa Denai Kuala.

3. Terdapat pengaruh penggunaan modul digital interaktif berbasis MarvelApp terhadap kompetensi teknis fasilitator Program *Kelapa Muda* HAPSARI di Desa Denai Kuala. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi < 0,001 (< 0,05). Selain itu, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar -5,068 dan nilai t_{tabel} sebesar 2,110, sehingga t_{hitung} > t_tabel (5,068 > 2,110). Dengan demikian, Ha diterima dan H_0 ditolak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan modul digital interaktif berbasis MarvelApp memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kompetensi teknis fasilitator Program *Kelapa Muda* HAPSARI di Desa Denai Kuala.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diperoleh, maka beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Pengelola Program *Kelapa Muda* HAPSARI

   Disarankan agar penggunaan modul digital interaktif berbasis MarvelApp dapat terus dikembangkan dan dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran bagi fasilitator. Pengelola program diharapkan dapat menyediakan pelatihan dan pendampingan secara berkala terkait penggunaan media pembelajaran digital sehingga kompetensi teknis fasilitator dapat terus meningkat. Selain itu, materi yang terdapat dalam modul perlu diperbarui secara berkala sesuai dengan kebutuhan program dan perkembangan teknologi pembelajaran.

2. Fasilitator Program *Kelapa Muda* HAPSARI

   Diharapkan fasilitator dapat memanfaatkan modul digital interaktif berbasis MarvelApp secara optimal sebagai sumber belajar mandiri untuk meningkatkan kompetensi teknis. Fasilitator juga perlu terus mengembangkan kemampuan dalam menyampaikan materi, menggunakan metode pelaksanaan yang tepat, melibatkan peserta dalam kegiatan, melakukan evaluasi kegiatan, serta memanfaatkan teknologi atau media pembelajaran agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan pendampingan dapat berjalan lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta.

3. Peneliti Selanjutnya

   Penelitian ini dapat dikembangkan dengan melibatkan responden yang lebih banyak dan cakupan wilayah yang lebih luas agar hasil penelitian lebih

representatif. Peneliti selanjutnya juga disarankan menggunakan desain penelitian yang melibatkan kelompok kontrol serta menambahkan variabel lain, seperti motivasi belajar, literasi digital, pengalaman fasilitator, atau efektivitas program pembelajaran, sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi kompetensi teknis fasilitator.

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY