

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis e-modul dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran berbasis e-modul Kelas XII Pada Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung (APL-PIG) Kompetensi Keahlian DPIB Di SMK Negeri 2 Padangsidempuan. Penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE dengan tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Tahap analisis (*analysis*) meliputi menganalisis kebutuhan siswa dan kurikulum, tahap desain (*design*) meliputi menyusun rancangan media pembelajaran berbasis e-modul dengan menetapkan tujuan pengembangan, membuat *flowchart*, membuat *storyboard*, mengumpulkan objek rancangan materi, dan menyusun instrument validator dan praktikalitas produk yang dikembangkan. Tahap pengembangan (*development*) meliputi membuat dan mengembangkan media pembelajaran berbasis e-modul dan melakukan uji validasi oleh validator ahli media, materi, dan bahasa. Kemudian tahap implementasi (*implementation*) meliputi melaksanakan uji praktikalitas kepada kelompok kecil siswa/pengguna. Kemudian tahap terakhir adalah evaluasi (*evaluation*) meliputi menyempurnakan media

pembelajaran berbasis e-modul dari masukan beberapa masukan yang diberikan oleh validator ahli media, materi, bahasa serta siswa dan guru. E-modul yang dikembangkan berisi tentang materi berupa membuat gambar desain interior dengan pencahayaan buatan (*artificial*) dan membuat desain interior dengan elemen-elemen, material, model dan aksesoris disetiap ruang yang telah disesuaikan dengan kompetensi dasar dan materi pokok dari silabus yang diterapkan di SMK Negeri 2 Padangsidimpuan. E-modul ini dibuat menggunakan aplikasi *macromedia flash 8* yang disajikan dengan format *.swf* yang memuat materi dan uji kompetensi agar dapat dijadikan siswa sebagai alternatif ilmu dan sumber belajar secara mandiri.

2. Kelayakan e-modul pembelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung berdasarkan rata-rata hasil validasi yaitu: (1) validasi oleh ahli media dengan kategori “Baik” memiliki presentase skor 79%, (2) Hasil validasi oleh ahli materi dengan kategori “Sangat Baik” memiliki presentase skor 91%, (3) Hasil validasi oleh ahli bahasa dengan kategori “Baik” memiliki presentase skor 80%, (4) Hasil uji pratikalitas modul dengan kategori “Sangat Praktis” memiliki presentase skor 95,81%. Maka pengembangan media pembelajaran berbasis e-modul Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung layak dan praktis digunakan siswa kelas XII DPIB di SMK Negeri 2 Padangsidimpuan.

5.2. Implikasi

Hasil penelitian ini memiliki implikasi pada siswa bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis e-modul Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar secara mandiri pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung menggunakan e-modul APL-PIG yang sudah dikembangkan. Selain itu pada guru, dengan adanya e-modul APL-PIG pembelajaran tidak terpaut pada guru mata pelajaran apabila guru ada keperluan di luar kelas, siswa mampu belajar mandiri di rumah masing-masing sejalan pula dengan tujuan dari kurikulum 2013.

5.3. Saran

Saran yang diberikan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan antara lain:

1. Diharapkan e-modul pembelajaran ini dapat digunakan di sekolah-sekolah lain dengan materi yang lebih lengkap.
2. Penelitian yang dilakukan belum sampai pada uji efektivitas e-modul dalam pembelajaran sehari-hari. Oleh karena itu, bagi para peneliti lain terbuka kesempatan untuk mengkaji lebih jauh pengujian efektivitas e-modul dalam pembelajaran.