

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Simpulan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Adapun langkah-langkah penelitian pengembangan adalah sebagai berikut:

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Penelitian ini diawali dengan melakukan pengumpulan data yaitu dengan melakukan observasi langsung ke SMK Negeri 14 Medan untuk mengetahui keadaan dan kebutuhan dalam pembelajaran yang harus dipersiapkan. Berdasarkan hasil dari wawancara tersebut penulis mengetahui bahwa keadaan pembelajaran di sekolah masih menggunakan buku cetak saja, tidak ada media selain itu. Jadi berdasarkan analisis tersebut, penulis berencana untuk mengembangkan sebuah produk e-modul dengan tujuan untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.

b. Tahap *Desain (Design)*

Pada tahap desain atau rancangan dari e-modul dibuat menggunakan aplikasi Lectora Inspire 18. E-modul ini nantinya diubah menjadi aplikasi *android* menggunakan Website 2 APK Builder. E-modul pembelajaran terdiri dari *cover* (sampul), halaman menu, kompetensi inti dan kompetensi dasar, materi, soal, petunjuk penggunaan serta profil pengembang.

c. *Tahap Pengembangan (Development)*

Ada beberapa hal yang dilakukan pada tahap pengembangan adalah dimulai dari membuat konsep Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), proses pembuatan e-modul pembelajaran serta validasi kelayakan produk yang dilakukan oleh 2 validator ahli materi dan 1 validator ahli modul. Produk layak untuk diimplementasikan jika sudah mendapat komentar dan saran serta memenuhi kriteria berupa penilaian dari validator ahli.

d. *Tahap Implementasi (Implementation)*

Pada tahap ini diimplementasikan rancangan modul elektronik mata pelajaran pekerjaan dasar elektromekanik pada situasi yang nyata. Uji coba tersebut dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap produk tersebut.

e. *Tahap Evaluasi (Evaluation)*

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan e-modul pada mata pelajaran pekerjaan dasar elektromekanik kelas X. Evaluasi dilakukan sesuai dengan hasil implementasi yang di dapatkan melalui analisis data validasi e-modul pembelajaran dan analisis data responden e-modul pembelajaran.

Berdasarkan *hasil* dari penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan, dapat diambil kesimpulan bahwa melalui e-modul pembelajaran berbasis *android* ini siswa mudah mengerti dalam proses pembelajaran pekerjaan dasar elektromekanik, dalam penggunaannya peserta didik menginstal e-modul pembelajaran berbasis *android* agar bisa menggunakan e-modul pembelajaran

kapanpun dan dimanapun peserta didik berada tanpa menggunakan jaringan internet

2. Kelayakan e-modul pembelajaran dapat diketahui melalui validasi, berdasarkan penilaian yang diberikan oleh validator ahli materi dengan nilai rata-rata keseluruhannya adalah **4,5** dan penilaian yang diberikan oleh validator ahli modul dengan nilai rata-rata keseluruhannya adalah **4,67** sehingga dapat disimpulkan bahwa e-modul pembelajaran dinyatakan **“Sangat Layak”** digunakan sebagai sumber belajar peserta didik. Penerapan e-modul pembelajaran dilakukan dengan cara uji coba kepada 30 orang Siswa/i kelas X TITL 1 SMK Negeri 14 Medan. Setelah melakukan uji coba peneliti memperoleh nilai rata-rata keseluruhan **4,51** termasuk kedalam kategori **“Sangat Layak”** dan penilaian yang diberikan oleh guru mata pelajaran dengan nilai rata-rata keseluruhannya adalah **4,74** termasuk kedalam kategori **“Sangat Layak”** dimana sesuai dengan interpretasi kelayakan, sehingga akseptabilitas e-modul yang dikembangkan peneliti mendapatkan hasil yang memuaskan yaitu sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran pekerjaan dasar elektromekanik.

3. Efektivitas e-modul pembelajaran diketahui melalui hasil belajar selama proses pembelajaran berlangsung melalui tes. Hasil *Pre-test* pada kelas eksperimen dengan rata-rata sebesar 55 dan hasil *Post-test* dengan rata-rata setelah diberi pembelajaran dengan e-modul meningkat menjadi 80. Sedangkan untuk kelas kontrol rata-rata awal adalah 52 dan rata-rata akhir setelah 55. Data yang diperoleh dari pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol dan ekprimen

untuk uji normalitas terdistribusi normal dan uji homogenitas terdistribusi homogen. Hal ini menunjukkan bahwa kelompok peserta didik yang mendapatkan perlakuan dengan e-modul dalam proses pembelajaran memiliki skor rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok peserta didik yang dalam proses pembelajarannya tanpa menggunakan e-modul.

Hasil dari analisis *Independent t test* yang menunjukkan hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan $sig.(2-tailed) < 0,05$ yaitu $7,392 > 2,048$ dan $0,000 < 0,05$, maka dapat diputuskan bahwa H_0 ditolak sehingga H_a dapat diterima. Keputusan tersebut membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan e-modul pembelajaran berbasis *android* dikatakan efektif terhadap hasil pembelajaran peserta didik.

5.2 Implikasi

Buku ajar yang digunakan pada pembelajaran di sekolah terkesan tebal sehingga dalam mempelajari muncul rasa malas pada diri peserta didik, selain itu ilustrasi dan langkah-langkah yang tercantum masih menggunakan warna Hitam dan Putih sehingga buku ajar yang digunakan tidak menarik minat peserta didik untuk belajar. Karena hal tersebut guru harus menguasai dan mampu menyampaikan materi pelajaran dengan menarik dan efisien agar mudah dipahami oleh peserta didik.

Solusi yang dapat ditawarkan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu menggunakan bahan ajar berbasis teknologi atau e-modul. E-modul merupakan bentuk bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis yang ditampilkan dalam format elektronik, di dalamnya terdapat audio, animasi, dan navigasi (Komikesari et al., 2020; Latifah et al., 2020; Seruni et al., 2019).

5.3 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas dapat disarankan beberapa hal untuk pembelajaran ini agar lebih baik yaitu adalah sebagai berikut.

1. Sekolah diharapkan dapat menerapkan e-modul pembelajaran berbasis *android* ini dalam proses pembelajaran.
2. Guru diharapkan dapat menerapkan dan mengembangkan e-modul pembelajaran berbasis *android* menggunakan *lectora inspire 18* dan *Web 2 APK Builder* untuk meningkatkan peran aktif peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Perlu adanya evaluasi dari e-modul pembelajaran terutama pada mata pelajaran pekerjaan dasar elektromekanik sehingga e-modul pembelajaran tersebut dapat dikembangkan lagi dengan baik.

THE
Character Building
UNIVERSITY