

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan penelitian terlaksana sesuai dengan tujuan penelitian yaitu:

1. Peneliti telah menghasilkan sebuah produk berupa E-Modul yang dapat mendukung kebutuhan belajar siswa untuk mengatasi kesulitan belajar serta meningkatkan hasil belajar, Media Pembelajaran yang dihasilkan sesuai dengan tuntutan kurikulum K.13.
2. Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Komputer telah mengikuti prosedur penelitian dan pengembangan (*research and development*) berdasarkan skema *the major step in the R & D cycle Borg & Gall*. Peneliti hanya merujuk hingga ke prosedur ke lima, dengan tingkat kevalidan dari validator ahli bahasa dengan kriteria Valid, Ahli disain pembelajaran dengan kriteria Valid dan Ahli materi dengan kriteria Valid.
3. Hasil pengembangan untuk Praktikalitas Media Pembelajaran Sistem Komputer dilihat dari kategori siswa, dikategorikan Praktis. Uji Praktikalitas siswa sebagai pengguna media menunjukkan nilai rata-rata dengan kriteria Praktis, Keefektifan E-Modul Pembelajaran Sistem Komputer, yang didapat dari hasil pengembangan dapat dikategorikan Efektif. Efektifitas ditunjukkan melalui analisis data terhadap siswa kelas XI TKJ 2 sebagai kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran dan kelas XI TKJ 1 sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran. Data pendukung menunjukkan pada saat dilakukan posttest untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen nilai posttest menunjukkan hasil yang berbeda, Data hasil belajar tersebut menyimpulkan bahwa penggunaan E-modul Sistem komputer efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa

## 5.2. Implikasi

Pengembangan E-Modul Pembelajaran Sistem Komputer, di SMK Prayatna 2 Medan memberikan implikasi pada beberapa perubahan mendasar, baik bagi guru yang mengajar Sistem Komputer maupun bagi siswa serta bagi pengelola management sekolah, yang dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Pengembangan dan Pengadaan E-Modul Pembelajaran Sistem Komputer, berhasil meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di SMK Prayatna 2 Medan, disamping itu guru juga terbantu dalam pengaturan dan pelaksanaan Proses Belajar Mengajar.
2. Pengembangan dan Pengadaan E-Modul Pembelajaran Sistem Komputer,, telah meningkatkan kompetensi guru dan guru berhasil mengatasi kesulitan dalam memperagakan cara yang tepat untuk membuktikan teori tentang pemanfaatan E-Modul
3. Pengembangan dan Pengadaan E-Modul Pembelajaran Sistem Komputer, pada pembelajaran sistem Komputer, telah berhasil mengatasi kesulitan sekolah dalam pengadaan buku paket yang dapat menunjang ketertarikan dan minat siswa untuk mempelajari materi pelajaran sistem Komputer
4. Pengembangan dan Pengadaan E-Modul sistem Komputer telah berhasil mengkonstruksi pengetahuan siswa untuk mudah memahami materi pelajaran , memberi peluang pada siswa untuk dapat belajar secara mandiri. Siswa dapat menguji pengetahuan dan ketrampilan mereka melalui latihan dan praktek yang diberikan di dalam media pembelajaran, dan siswa juga dapat mengetahui kemampuan mereka sendiri melalui kunci jawaban yang diberikan dengan bantuan media yang dikembangkan. Selain itu jika ada materi yang tidak dipahami siswa maka mereka dapat mengulang pelajaran secara mandiri.

### 5.3. Saran

Berdasarkan simpulan, saran dari peneliti adalah :

- a. Bagi Guru Mata Pelajaran Sistim Komputer pengembangan dan pengadaan model pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran perlu terus dilakukan, karena dengan penggunaan media pembelajaran yang lebih konkrit atau dengan pengamatan langsung, maka pesan (informasi) pada proses pembelajaran yang disampaikan guru kepada siswa akan tersampaikan dengan baik. Akan tetapi sebaliknya jika penggunaan media pembelajaran semakin abstrak maka pesan (informasi) akan sulit diterima siswa. Saran untuk E-modul ini selanjutnya dapat diakses melalui playstore sehingga mudah di download semua orang untuk pembelajaran.
- b. Bagi Guru Mata Pelajaran Praktek Sistim Komputer , hendaknya aktif mengikuti perkembangan teknologi pembelajaran melalui berbagai media dan kreatif dalam memecahkan persoalan kesulitan belajar siswa, karena melalui keaktifan mengikuti perkembangan teknologi pembelajaran dapat diketahui model dan stategi pembelajaran yang kemungkinan cocok untuk diterapkan dan melalui kreatifitas sesuatu yang baru dapat dihasilkan.
- c. Bagi Guru Mata Pelajaran sistim komputer, hendaknya membuat jadwal pelatihan secara berkala, untuk memperbanyak pelatihan guna meningkatkan kompetensi guru. sehingga akan semakin meningkatkan motivasi siswa belajar dan rasa percaya diri guru saat mengajar.
- d. Kepala Sekolah sebagai kreator dan motivator hendaknya secara terus menerus memotivasi siswa dan guru agar mau belajar dan bersama-sama menjadikan suasana perubahan dalam duniapendidikan untuk menghasilkan tamatan yang berkualitas dan bardaya guna.