

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

1.1.Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan Media pembelajaran E-Modul berbasis *canva* untuk meningkatkan keefektifan media pembelajaran terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Estimasi Biaya Konstruksi siswa kelas XI DPIB SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. Maka peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut ini:

1. Kelayakan penggunaan E-Modul berbasis Canva pada mata pelajaran Estimasi Biaya Konstruksi siswa kelas XI Desain Permodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. Dengan melalui tahap pengemabangan ADDIE (*Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation*). Kelayakan produk disajikan dalam tiga macam data hasil validasi dari masing-masing ahli yakni ahli materi, bahasa dan media. Data penelitian ini di dapatkan peneliti berdasarkan angket yang berikan kepada para ahli sebagai validator. Validasi kelayakan dari kedua ahli materi dapat diperoleh rata-rata hasil validasi ahli materi yakni 83.5% dengan kriteria kelayakan “Sangat Layak”. Validasi kelayakan dari ahli Bahasa dapat diperoleh rata-rata hasil validasi ahli bahasa yakni 80% dengan kriteria kelayakan “Layak”. Validasi dari ahli media dapat diperoleh rata-rata hasil validasi ahli media yakni 84,2% dengan kriteria kelayakan “ Layak”.

2. Analisis Keefektifan penggunaan media pembelajaran E-Modul berbasis *Canva* dengan menggunakan teknik analisis data tes dilakukan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dan uji N-Gain dengan hasil penelitian. Media pembelajaran E-Modul berbasis *Canva* Tidak ada perbedaan signifikan antara rata-rata dua kelompok dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Estimasi Biaya Konstruksi siswa kelas XI Desain Permodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.

1.2.Implikasi

Pada implikasi penelitian, peneliti akan mengkaji apakah hasil penelitian memiliki keterlibatan dan sejalan dengan manfaat penelitian yang diharapkan sebagai berikut ini.

1. Kelayakan penggunaan E-Modul berbasis *Canva* pada mata pelajaran Estimasi Biaya Konstruksi siswa kelas XI Desain Permodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. Dengan melalui tahap pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation*). Validasi dari ahli dengan kriteria kelayakan “Layak” sehingga dapat memberikan implikasi sebagai berikut ini:
 - 1.1. Media pembelajaran cetak modul yang telah ditransformasikan dalam penyajian berbentuk elektronik atau E-Modul dapat diimplementasikan sebagai sumber belajar mandiri yang membantu siswa meningkatkan pemahaman secara kognitif.
 - 1.2. Media Pembelajaran E-Modul Estimasi Biaya dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran untuk mendampingi proses pembelajaran.

2. E-Modul berbasis *Canva* berdasarkan Analisis Keefektifan .Media pembelajaran E-Modul berbasis *Canva* Tidak ada perbedaan signifikan antara rata-rata dua kelompok dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Estimasi Biaya Konstruksi siswa kelas XI Desain Permodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) SMK Negeri 1 Lubuk Pakam:

2.1. Guru dapat memanfaatkan E-Modul sebagai buku pendamping materi yang di berikan guru dalam pembelajaran dan dapat digunakan oleh peserta didik agar dapat belajar secara mandiri dan dapat diakses kapan saja. Dapat di manfaatkan untuk meningkatkan keaktifan belajar pada mata pelajaran Estimasi Biaya Konstruksi.

2.2. Sekolah dapat memanfaatkan E-Modul Sebagai bahan masukan dalam menyusun kebijakan meningkatkan keaktifan Siswa peserta didik dalam pembelajaran Estimasi Biaya Konstruksi.

1.3. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di laksanakan pembahasan, dan kesimpulan di atas maka saran yang dapat diberikan kepada peneliti adalah

1. Bagi Siswa

Diharapkan E-Modul Estimasi Biaya Konstruksi yang telah dikembangkan ini dapat digunakan sebagai sumber belajar secara mandiri di sekolah maupun di luar sekolah.

2. Bagi Guru

Dapat dimanfaatkan E-Modul Estimasi Biaya Konstruksi sebagai salah satu media pembelajaran untuk mendampingi guru dalam proses pembelajaran

3. Bagi Sekolah

Dapat memanfaatkan E-Modul Sebagai bahan masukan dalam menyusun kebijakan meningkatkan keaktifan Siswa peserta didik dalam pembelajaran Estimasi Biaya Konstruksi.

4. Bagi Peneliti Berikutnya

Peneliti selanjutnya dapat memanfaatkan ilmu pengetahuan yang dilakukan dalam penelitian pengembangan E-Modul berbasis *canva*.

