

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan e-modul berbasis *Case Based Learning* (CBL) sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Informatika kelas X di SMKS PAB 2 Helvetia yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. E-modul pembelajaran berbasis CBL yang telah dikembangkan memiliki 6 menu utama, yaitu info, tujuan pembelajaran, materi, video, studi kasus, analisis dan penyelesaian kasus serta kuis. E-modul pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan model pembelajaran *Case Based Learning* (CBL). Berdasarkan sintaks model pembelajaran CBL ini peserta didik perlu terlebih dahulu diberi materi yang sesuai dan cukup agar pembahasan kasus dapat berjalan dengan baik. Peserta didik dapat menganalisa kasus yang telah ditetapkan dan menentukan langkah penyelesaian kasus. Peserta didik dapat mengumpulkan hasil analisa kasus pada link yang terdapat pada menu pengumpulan hasil analisis kasus, peserta didik dapat *upload* hasil analisis dan video presentasi mereka pada *form* yang disediakan, yang kemudian akan diberikan penilaian dan perbaikan oleh guru.
2. E-modul pembelajaran berbasis CBL pada siswa kelas X Jurusan PPLG SMKS PAB 2 Helvetia mendapatkan kriteria “Sangat Layak” dengan rata-

rata nilai **4,70** untuk uji kelayakan materi, **4,41** untuk kelayakan e-modul dan **4,39** untuk uji akseptansi peserta didik dengan kriteria “Sangat Baik.

3. Secara signifikan rata-rata minat belajar peserta didik di kelas X PPLG-2 setelah menggunakan e-modul interaktif lebih baik dibandingkan dengan sebelum menggunakan e-modul interaktif dengan menggunakan uji normalitas dan uji *paired sample T test*. Data yang berdistribusi normal akan dilanjutkan ke tahap uji *paired sample T test*, dimana nilai signifikan $0,000 < 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah menggunakan e-modul. Ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perlakuan yang diberikan untuk mengukur minat belajar siswa sebelum menggunakan e-modul dan sesudah menggunakan e-modul dengan perbedaan rata-rata 34.23333.

5.2. Implikasi

E-modul yang telah dikembangkan sudah memadai untuk dijadikan sebagai salah satu sumber belajar mandiri yang dapat digunakan dalam proses belajar di kelas maupun di rumah. E-modul yang dikembangkan memiliki beberapa fitur unggulan seperti form pengumpulan hasil analisis kasus dan bank soal yang terdapat pada halaman kuis. Fitur yang disediakan pada e-modul pembelajaran berbasis CBL ini dapat menambah pengalaman belajar dan memacu kemampuan berfikir kritis siswa. Penerapan e-modul pembelajaran berbasis CBL memerlukan kesiapan siswa untuk melaksanakan pembelajaran dengan media baru secara mandiri sehingga siswa akan dapat memacu minat belajar yang

maksimal, bila menerapkan e-modul pembelajaran berbasis CBL secara maksimal.

Selain itu, penilaian para ahli menunjukkan bahwa e-modul ini sangat layak untuk digunakan, baik dari aspek desain maupun materi yang disajikan. Selanjutnya, respon peserta didik sebagai pengguna e-modul ini sangat baik dengan nilai rata-rata 4,39. Untuk hasil pengamatan minat belajar peserta didik dengan menggunakan e-modul pembelajaran berbasis CBL lebih baik daripada hasil hasil pengamatan minat belajar peserta didik tanpa menggunakan e-modul. Hal ini mengandung implikasi bahwa penggunaan e-modul pembelajaran berbasis CBL merupakan salah satu faktor dalam meningkatkan proses pembelajaran berjalan dengan efektif.

5.3. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dari pengembangan e-modul berbasis *Cased Based Learning* (CBL) sebagai media pembelajaran interaktif pada mata peajaran informatika kelas X di SMKS PAB 2 Helvetia, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan, sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini, peneliti hanya mengukur minat belajar peserta didik, dan untuk peneliti selanjutnya dapat menguji keterampilan peserta didik maupun hasil belajar.
2. Fitur pada e-modul ini masih sederhana, oleh karena itu pada penelitian selanjtnya dapat mengembangkan e-modul dengan fitur yang memiliki keunggunalan lebih baik lagi.

3. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Case Based Learning* (CBL), dan untuk peneliti kedepannya dapat menggunakan model pembelajaran lain, seperti PjBL, *Discovery Learning*, ataupun model pembelajaran lainnya.

