

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan e-modul pembelajaran teknik pemesinan bubut kelas XI SMK N 1 Palipi telah berhasil dilakukan dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Tahapan pengembangan dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan e-modul, pengembangan produk, implementasi dalam pembelajaran, hingga evaluasi efektivitas. Hasil akhir berupa e-modul pembelajaran interaktif berbasis *canva* yang menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan karakteristik siswa SMK.
2. E-modul interaktif berbasis aplikasi *canva* yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini didasarkan pada hasil validasi dari ahli pembelajaran, ahli media, dan ahli materi, yang masing-masing memberikan penilaian dengan kategori “sangat layak”. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa e-modul ini telah memenuhi aspek kelayakan isi, desain, teknis, dan kemanfaatannya dalam proses pembelajaran.
3. E-modul interaktif berbasis *canva* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknik pemesinan bubut. Hal ini dibuktikan dengan:
 - a. Adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari *pre test* sebesar 34 menjadi *post test* sebesar 81.

- b. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi 0,000 < 0,05, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan *post test*.
- c. Nilai *N-Gain* sebesar 0,70 yang termasuk dalam kategori tinggi, menunjukkan efektivitas e-modul dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

Dengan demikian, e-modul pembelajaran yang dikembangkan layak dan efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa SMK, khususnya pada mata pelajaran teknik pemesinan bubut kelas XI teknik pemesinan.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan e-modul pembelajarann teknik pemesinan bubut kelas XI SMK N 1 Palipi, terdapat beberapa implikasi yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Implikasi terhadap guru

Penggunaan e-modul pembelajaran dapat menjadi alternatif dalam merancang pembelajaran yang lebih menarik, visual, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Guru diharapkan dapat memanfaatkan dan mengembangkan media yang sama untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran kejuruan yang bersifat teknis.

2. Implikasi terhadap siswa

E-modul pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang abstrak melalui visualisasi dan animasi. Hal ini dapat meningkatkan motivasi, perhatian, dan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

3. Implikasi terhadap sekolah

Sekolah sebagai institusi pendidikan perlu memberikan dukungan terhadap penggunaan dan pengembangan e-modul pembelajaran digital berbasis teknologi. Ketersediaan sarana dan prasarana seperti perangkat komputer, koneksi internet, serta pelatihan bagi guru menjadi faktor penting dalam mendorong inovasi pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan SMK.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, adapun beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

Guru disarankan untuk mulai memanfaatkan e-modul interaktif berbasis aplikasi *canva* sebagai alternatif media pembelajaran, terutama dalam menyampaikan materi yang membutuhkan visualisasi atau pemahaman konseptual yang mendalam. Guru juga diharapkan terus meningkatkan kompetensinya dalam menggunakan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran.

2. Bagi siswa

Siswa diharapkan dapat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan memanfaatkan e-modul pembelajaran. Siswa juga didorong untuk mengeksplorasi materi secara mandiri melalui e-modul yang telah dikembangkan agar dapat memperdalam pemahaman dan keterampilan mereka.

3. Bagi sekolah

Pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan berupa fasilitas teknologi dan pelatihan untuk guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Selain itu, sekolah juga diharapkan dapat mendorong kolaborasi antar guru untuk saling berbagi dan mengembangkan e-modul pembelajaran yang lebih variatif dan menarik.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media serupa dengan cakupan materi yang lebih luas atau pada mata pelajaran kejuruan lainnya. Selain itu, dapat dilakukan pengembangan media berbasis platform digital lainnya untuk menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa pada era digital saat ini.