

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan yang dilakukan dalam penelitian ini, sejumlah kesimpulan dapat disampaikan sebagai berikut:

1. *E-modul* berbasis *problem based learning* terintegrasi gamifikasi yang dikembangkan dalam penelitian ini dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran akuntansi kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Patumbak. Validitas produk ditunjukkan oleh hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli desain yang berada pada kategori valid hingga sangat valid, serta diperkuat oleh hasil uji coba perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar yang menunjukkan respons sangat positif dari siswa. Rata-rata skor kelayakan sebesar 83% mengindikasikan bahwa *e-modul* telah memenuhi standar kualitas dari aspek isi, tampilan, dan desain pembelajaran. Dengan demikian, produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.
2. *E-modul* berbasis *problem based learning* terintegrasi gamifikasi dinyatakan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian kepraktisan oleh guru dan siswa menunjukkan rata-rata skor sebesar 90,5% yang berada pada kategori sangat praktis. Hasil ini menegaskan bahwa *e-modul* mudah diakses, mudah digunakan, memiliki alur pembelajaran yang sistematis sesuai sintaks *problem based learning*, serta didukung fitur gamifikasi yang membantu meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa. *E-modul* juga mendukung guru dalam mengelola pembelajaran secara lebih efektif dan

efisien. Dengan demikian, produk yang dikembangkan tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga praktis secara operasional dalam konteks pembelajaran nyata di kelas.

3. *E-modul* berbasis *problem based learning* terintegrasi gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa, baik secara parsial maupun simultan. Terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang menunjukkan bahwa penggunaan *e-modul* memberikan dampak positif terhadap kedua variabel tersebut. Efektivitas *e-modul* tetap signifikan setelah kemampuan awal siswa dikontrol, sehingga peningkatan yang terjadi disebabkan oleh perlakuan pembelajaran yang diberikan. Selain itu, nilai *effect size* yang berada pada kategori besar menunjukkan bahwa pengaruh *e-modul* tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga kuat secara praktis dalam meningkatkan capaian belajar siswa.

Secara keseluruhan, *e-modul* berbasis *problem based learning* terintegrasi gamifikasi yang dikembangkan dalam penelitian ini dinyatakan valid, praktis, dan efektif, serta mampu memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Patumbak. Produk yang dihasilkan dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang lebih unggul dibandingkan pembelajaran konvensional.

5.2 Implikasi

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan dalam penelitian pengembangan *e-modul* berbasis *problem based learning* terintegrasi gamifikasi, implikasi dari penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Guru di kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Patumbak dianjurkan untuk menggunakan sumber belajar yang layak dan praktis, seperti *e-modul* berbasis *problem based learning* terintegrasi gamifikasi. Media ini tidak hanya mempermudah guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga membantu guru untuk mengontrol alur pembelajaran, memfasilitasi aktivitas berpikir kritis siswa, dan memantau ketercapaian hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *e-modul* ini memberikan pengaruh signifikan terhadap keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa sehingga guru dapat memanfaatkannya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain itu, penggunaan *e-modul* ini juga sejalan dengan pendekatan *deep learning* dalam Kurikulum Merdeka, karena mampu mendorong pembelajaran yang lebih sadar (*mindfulness*), bermakna (*meaningfulness*), dan menyenangkan (*joyfulness*) bagi siswa.
2. Siswa diharapkan memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan memotivasi. Melalui *e-modul* berbasis *problem based learning* terintegrasi gamifikasi, fitur gamifikasi seperti *poin*, *level*, dan *badge* membantu siswa menjadi lebih aktif, kompetitif secara sehat, dan bertanggung jawab atas pembelajaran sendiri. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, yang mencerminkan penerapan prinsip *deep learning*, di mana siswa belajar secara sadar, menikmati proses

belajar, serta membangun pemahaman yang lebih mendalam. *E-modul* ini juga terbukti praktis digunakan, sehingga siswa dapat memahami materi akuntansi lebih mudah dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis serta hasil belajar mereka secara signifikan dibandingkan metode konvensional.

3. Sekolah penting untuk mengembangkan sumber belajar yang praktis, menarik, dan interaktif sebagai bagian dari inovasi pembelajaran digital. Dengan adanya *e-modul* ini, sekolah dapat mengoptimalkan pemanfaatan teknologi pendidikan, meningkatkan literasi digital siswa, dan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif.
4. Perlu adanya acuan bagi pengembangan *e-modul* pada mata pelajaran lain, tidak hanya terbatas pada akuntansi. Proses validasi ahli, uji kepraktisan, dan pengujian efektivitas dapat dijadikan standar pengembangan media pembelajaran berbasis *problem based learning* terintegrasi gamifikasi. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan sumber belajar yang valid, praktis, dan efektif, serta mendorong peningkatan kualitas pembelajaran di SMK.



5.3 Saran

Berdasarkan manfaat penelitian, hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Sekolah disarankan untuk mendukung implementasi *e-modul* berbasis *problem based learning* terintegrasi gamifikasi secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur. Dukungan tersebut dapat dilakukan melalui optimalisasi pemanfaatan perangkat teknologi yang tersedia di sekolah, peningkatan kualitas jaringan internet, serta pelaksanaan pelatihan internal bagi guru dalam penggunaan *Learning Management System* (LMS) Moodle. Dengan langkah tersebut, inovasi pembelajaran digital tidak hanya bersifat temporer, tetapi dapat diintegrasikan sebagai bagian dari budaya akademik sekolah yang adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan.
2. Guru disarankan untuk memanfaatkan *e-modul* yang telah dikembangkan sebagai alternatif bahan ajar digital yang inovatif dan interaktif dengan cara mengintegrasikannya ke dalam modul ajar atau perangkat pembelajaran yang digunakan di kelas. Selain itu, guru dapat melakukan pengembangan lanjutan dengan menyesuaikan konten, skenario masalah, serta elemen gamifikasi sesuai karakteristik siswa. Guru juga dapat memanfaatkan fitur-fitur dalam platform Moodle seperti kuis, tugas, dan forum diskusi untuk memberikan umpan balik serta memantau perkembangan belajar siswa secara berkelanjutan. Upaya ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus memperkuat kompetensi pedagogik dan literasi teknologi guru.

3. Siswa diharapkan dapat memanfaatkan *e-modul* secara aktif dan mandiri dengan cara mengakses *e-modul* melalui platform Moodle secara rutin, baik pada saat pembelajaran berlangsung maupun di luar jam pelajaran. Siswa juga dapat menyelesaikan setiap aktivitas berbasis masalah yang tersedia dalam *e-modul* secara sistematis, serta memanfaatkan fitur gamifikasi seperti poin, level, dan badge sebagai motivasi dalam belajar. Keterlibatan aktif tersebut akan membantu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, ketelitian dalam pencatatan transaksi, serta pemahaman konsep yang lebih mendalam, sehingga mendukung kesiapan siswa dalam menghadapi tuntutan dunia kerja.
4. Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan pengembangan dan pengujian *e-modul* pada cakupan materi yang lebih luas dengan cara mengadaptasi desain *e-modul* pada kompetensi lain dalam mata pelajaran akuntansi maupun bidang studi yang relevan. Selain itu, penelitian dapat diperluas dengan melibatkan subjek dari sekolah yang berbeda serta karakteristik siswa yang beragam guna memperoleh hasil yang lebih komprehensif. Penelitian selanjutnya juga dapat menambahkan instrumen untuk mengukur ranah afektif dan psikomotor, serta mengembangkan variasi fitur gamifikasi yang lebih interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.