

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *E-Pocket Book* Membuat Saku *Passepoille* Siswa Kelas X Tata Busana SMK Pencawan Medan.” Dapat disimpulkan sebagai berikut

1. Berdasarkan hasil Pengembangan media pembelajaran *e-Pocket book* membuat saku *passepoille* Siswa Kelas X Tata Busana SMK Pencawan Medan dengan menggunakan metode pengembangan 4D yang dimana metode ini digunakan untuk menghasilkan media yang lebih efektif pada saat digun akan . Pada tahap penelitian ini dilakukan tahap analisis (*analysis*) yaitu mencari informasi dilapangan tentang permasalahan yang terdapat pada proses pembelajaran dan melakukukan analisis kebutuhan dimana siswa dan guru mengisi angket kebutuhan terhadap siswa dan guru. Berdasarkan hasil kebutuhan yang dilakukan kepada siswa dan guru diperoleh hasil kebutuhan siswa dengan persentase skor rata-rata (%) sebesar 83% dan persentase skor rata-rata (%) sebesar 100%.
2. Setelah hasil kebutuhan siswa dan guru diperoleh dilakukan tahap desain (*design*) dengan membuat produk berdasarkan storyboard yang telah dibuat, kemudian produk dilakukan tahap pengembangan (*development*) dimana media dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil validasi ahli materi yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa validasi ahli materi pada aspek kesesuaian

materi diperoleh skor persentase rata-rata keseluruhan aspek (%) sebesar 84,16% dengan kategori “Sangat Layak”, Sedangkan Validasi ahli media diperoleh skor persentase rata-rata(%) keseluruhan aspek sebesar 87,5% dengan kategori “”Sangat Layak”. Dari kedua validasi ini dapat diperoleh nilai rata-rata sebesar 85,83% dengan kategori “Sangat Layak”

3. Kemudian melakukan uji coba kepada kelompok yang terdiri dari 30 siswa kelas X Tata Busana SMK Pencawan Medan yang menghasilkan uji coba kelompok kecil yang dilakukan pada 3 siswa diperoleh skor persentase rata-rata (%) sebesar 84,8%, uji coba kelompok sedang yang dilakukan kepada 6 siswa diperoleh skor persentase rata-rata (%) sebesar 85,15%, dan uji coba kelompok besar yang dilakukan kepada 30 siswa diperoleh skor persentase rata-rata (%) sebesar 86,78%. Yang dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *e-Pocket book* membuat saku *passepoille* siswa Kelas X Tata Busana SMK Pencawan Medan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat dilanjutkan ketahap selanjutnya

4.2. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran *e-pocket book* pada materi membuat saku *passepoille* siswa kelas X Tata Busana SMK Pencawan Medan, maka penelitian ini memiliki beberapa implikasi sebagai berikut:

1. Penggunaan media *e-pocket book* dapat membantu siswa memahami materi

membuat saku passepoille dengan lebih mudah, menarik, dan praktis. Media ini memungkinkan siswa mempelajari langkah kerja secara mandiri kapan saja melalui perangkat digital. Selain itu, adanya gambar dan penjelasan yang sistematis dapat meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, serta keterampilan praktik siswa dalam pembuatan saku passepoille.

2. Media e-pocket book dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam proses pembelajaran Tata Busana. Guru dapat memanfaatkan media ini untuk membantu menjelaskan materi praktik secara lebih jelas dan terstruktur sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Selain itu, media ini juga dapat membantu guru menghemat waktu dalam penyampaian materi karena siswa dapat mempelajari kembali materi secara mandiri.

4.3. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media e-pocket book pada materi membuat saku passepoille siswa kelas X Tata Busana SMK Pencawan Medan, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan media e-pocket book sebagai sumber belajar tambahan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam membuat saku passepoille. Siswa juga diharapkan lebih aktif dan mandiri dalam mempelajari materi praktik melalui media digital.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menggunakan media e-pocket book sebagai media

pendukung dalam proses pembelajaran agar kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan efektif. Guru juga diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran digital lainnya sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran digital dengan menyediakan fasilitas yang memadai, seperti akses internet dan perangkat pendukung pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan secara optimal.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media e-pocket book dengan materi yang lebih luas dan fitur yang lebih menarik agar media pembelajaran menjadi semakin interaktif dan efektif digunakan dalam pembelajaran Tata Busana.