

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran E-Modul pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung di SMKN 1 Cilaku, maka didapatkan beberapa simpulan untuk menjawab rumusan masalah yang telah diajukan, yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran E-Modul pada mata pelajaran Gambar Konstruksi dan Utilitas Bangunan menggunakan metode Research & Development (R&D) yang diawali dengan Identifikasi Potensi dan Masalah, kemudian Pengumpulan Data untuk acuan desain produk. Produk media pembelajaran adalah modul elektronik berbasis *Android*. Validasi produk yang dilakukan oleh ahli media mendapatkan persentase sebesar 75,73 % dengan interpretasi “Sangat Layak” dan hasil validasi oleh ahli materi diperoleh persentase sebesar 92,2 % dengan interpretasi “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli, produk media pembelajaran E-Modul dinyatakan sangat layak untuk diuji coba kepada siswa.
2. Berdasarkan hasil dari tanggapan responden pada uji coba skala kecil yang diikuti oleh 5 siswa sebagai responden, diperoleh persentase kelayakan sebesar 78 % dengan interpretasi “Sangat Layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sudah memenuhi kualifikasi kelayakan berdasarkan pandangan pengguna. Sedangkan uji coba skala besar diikuti oleh 25 orang siswa yang menjadi responden. Uji coba skala besar memperoleh persentase kelayakan sebesar 82,8 % dengan interpretasi “Sangat Layak”. Secara keseluruhan, siswa juga menyambut positif penggunaan media pembelajaran E-Modul pada kegiatan belajar mengajar di SMKN 1 Cilaku.
3. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru terkait penggunaan media pembelajaran e-Modul, Guru mengapresiasi kinerja media

pembelajaran yang mudah digunakan, menarik, sederhana dan membantu dalam proses pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar di SMKN 1 Cilaku. Beberapa saran serta masukan diberikan oleh guru agar pengembangan media pembelajaran e-Modul dapat dilakukan di kemudian hari.

5.2 Implikasi

Peran Media Pembelajaran dalam kegiatan belajar adalah sarana penyampaian informasi yang dibuat dan digunakan sesuai dengan teori belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Dengan bantuan media pembelajaran, siswa diharapkan mampu menerima informasi dengan lebih efektif dibanding pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran.

Peran media pembelajaran E-Modul pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung disambut dengan positif oleh siswa kelas XI DPIB karena dengan adanya media pembelajaran E-Modul, siswa mempunyai motivasi yang tinggi untuk belajar. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran E-Modul menjadi solusi dari permasalahan yang dialami oleh siswa. Terlebih media pembelajaran E-Modul dapat digunakan secara mandiri dan tidak perlu ketergantungan pada media pembelajaran lain.

Implikasi dari penelitian ini diharapkan dengan adanya media pembelajaran E-Modul berbasis *Android* pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung semoga menjadi media pembelajaran yang dapat dikembangkan lebih jauh dan dapat disempurnakan dikemudian hari. Harapan ini didasarkan pada kemampuan media pembelajaran E-Modul yang dapat digunakan secara mandiri, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri.

Peneliti mempunyai harapan agar peran teknologi, khususnya teknologi dalam pengajaran dapat diterapkan pada pembelajaran di sekolah agar menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Semoga banyak peneliti lain yang terinspirasi atas adanya penelitian ini dan

mulai membangun atau mengembangkan media pembelajaran lainnya guna menjadikan kualitas pendidikan Indonesia menjadi lebih baik.

5.3 Rekomendasi

Rekomendasi dari penelitian pengembangan media pembelajaran E-Modul ini diantaranya yaitu:

1. Pembuatan aplikasi untuk gawai berbasis *Android* sebisa mungkin menggunakan software yang mumpuni untuk menciptakan aplikasi yang tepat guna.
2. Semoga penelitian media pembelajaran E-Modul ini dilanjutkan tahap penerapan media untuk proses pembelajaran. Sehingga dampak penggunaan media pembelajaran dapat dirasakan secara langsung dalam situasi Kegiatan Belajar Mengajar.
3. Semoga Media Pembelajaran E-Modul ini dapat menjadi contoh dalam pengembangan aplikasi berbasis *Android* yang lebih baik lagi.
4. Perlu diperhatikan dalam penerapan aplikasi media pembelajaran E-Modul berbasis *Android* untuk ketersediaan fasilitas pendukung yang ada. Gawai berbasis *Android* dibutuhkan dalam penggunaan media pembelajaran ini. Diharapkan ketika menerapkan media pembelajaran E-Modul berbasis *Android* ini perlu memperhatikan keadaan fasilitas pengguna aplikasi.
5. Interaksi antara siswa dengan guru akan berkurang dalam penerapan E-Modul ini. Diharapkan agar pembuat aplikasi agar memperhatikan interaksi antara guru dengan siswa atau menambahkan fitur komunikasi dengan guru.
6. Terdapat saran yang diberikan oleh guru terkait penggunaan e-Modul, yaitu masih terdapat bug yaitu berupa loading yang memakan waktu lama, dan bentuk penyajian dipindahkan pada layar komputer. Semoga kedepannya media pembelajaran ini dapat diperbaiki sebagaimana mestinya.