

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Bahan ajar E-Modul Interaktif menjadi salah satu media pembelajaran di masa Pandemi COVID-19 pada mata pelajaran Teknik Pemrograman, Mikroprosesor dan Mikrokontroler. E-modul dapat diakses dengan mudah oleh siswa secara online.
2. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi, tingkat kelayakan bahan ajar dikategorikan sudah layak diterapkan. Rata-rata skor yang didapatkan dari ahli media sebesar 3,47 dan ahli materi 3,88.
3. Setelah diperlihatkan e-modul yang diajukan dalam penelitian ini, tanggapan siswa SMKN 4 Bandung, SMKN 6 Bandung, dan SMKN 7 Baleendah terhadap e-modul tersebut termasuk dalam kategori baik dengan skor 3,19 dari skor maksimum 4, artinya layak digunakan sebagai bahan ajar pada mata pelajaran teknik pemrograman, mikroprosesor dan mikrokontroler.

#### **5.2 Implikasi**

Hasil penelitian pembuatan bahan ajar e-modul berbasis *Kotobee* pada mata pelajaran Teknik Pemrograman, Mikroprosesor dan Mikrokontroler memiliki beberapa implikasi yaitu e-modul hanya berisi materi yang interaktif, video dan soal latihan dapat digunakann mengukur dan melatih pemahaman peserta didik setelah mempelajari materi. Melalui e-modul ini peserta didik dapat berlatih belajar mandiri.

#### **5.3 Saran**

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi di atas, dapat disarankan penggunaan e-modul pada pembelajaran Teknik Pemrograman, Mikroprosesor dan Mikrokontroler kelas X dalam semester ganjil. Peneliti lain diharapkan menghasilkan modul pembelajaran yang lebih baik, lengkap dan menarik.