

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian beserta analisis data yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan e-modul sebagai sumber belajar kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR) dapat meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X di SMK Negeri 14 Bandung. Peningkatan kreativitas ditunjukkan dengan perbandingan hasil skor rata-rata *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan dengan hasil skor rata-rata *pretest* sehingga didapatkan selisih atau *gain* yang signifikan. Peningkatan tersebut diperoleh setelah diberikan perlakuan (*treatment*) yaitu penggunaan e-modul sebagai sumber belajar kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR). Kesimpulan peningkatan kreativitas siswa pada setiap aspeknya yaitu sebagai berikut.

- 1.) Kreativitas pada aspek kelancaran (*fluency*) setelah penggunaan e-modul sebagai sumber belajar kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR) mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dilihat dari perolehan nilai *gain* yang merupakan perbandingan skor rata-rata *posttest* dan *pretest*. Selain, itu, peningkatan dilihat dari pemaparan siswa dalam menyatakan pendapat atas suatu permasalahan yang disajikan dalam soal antara sebelum dan sesudah menggunakan e-modul. Sehingga penggunaan e-modul sebagai sumber belajar kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR) dapat meningkatkan kreativitas siswa aspek kelancaran (*fluency*) pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X di SMKN 14 Bandung.
- 2.) Kreativitas pada aspek keluwesan (*flexibility*) setelah penggunaan e-modul sebagai sumber belajar kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR) mengalami peningkatan yang signifikan. Peningkatan dilihat dari perolehan nilai *gain* yang merupakan perbandingan skor rata-rata *posttest* dan *pretest*. Peningkatan aspek *flexibility* juga dilihat dari keluwesan siswa yang bertambah dalam hal memberikan solusi dari berbagai sudut pandang pada sebuah permasalahan

Tasya Salsabila, 2021

**PENGGUNAAN E-MODUL SEBAGAI SUMBER BELAJAR KEGIATAN BELAJAR DARI RUMAH (BDR)
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS
KELAS X**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang disajikan. Sehingga penggunaan e-modul sebagai sumber belajar kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR) dapat meningkatkan kreativitas siswa aspek keluwesan (*flexibility*) pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X di SMKN 14 Bandung.

- 3.) Kreativitas pada aspek keaslian (*originality*) setelah penggunaan e-modul sebagai sumber belajar kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR) mengalami peningkatan yang signifikan. Peningkatan dilihat dari perolehan nilai *gain* yang merupakan perbandingan skor rata-rata *posttest* dan *pretest* ditambah dengan peningkatan siswa dalam menghasilkan produk kreatif berupa rancangan poster yang rata-rata berbeda dari setiap siswa atau dalam kata lain karya bersifat orisinal atau asli. Sehingga penggunaan e-modul sebagai sumber belajar kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR) dapat meningkatkan kreativitas siswa aspek keaslian (*originality*) pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X di SMKN 14 Bandung.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi untuk beberapa pihak terkait yang dapat dilakukan terkait penggunaan e-modul sebagai sumber belajar kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR) untuk konteks mata pelajaran dan materi yang diajarkan terutama dalam meningkatkan kreativitas dengan beberapa aspek yang digunakan yakni kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan keaslian (*originality*).

1.) Bagi Pendidik

Bagi pendidik, dari hasil penelitian ini dapat memberikan pilihan sumber belajar berupa e-modul untuk diterapkan sebagai salah satu sumber belajar dalam kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR) dengan beberapa rekomendasi:

- a. Penyusunan e-modul dengan mengintegrasikan media yang bervariasi namun tetap menggunakan prinsip *user-friendly* agar dapat digunakan dengan mudah oleh siswa

Tasya Salsabila, 2021

**PENGUNAAN E-MODUL SEBAGAI SUMBER BELAJAR KEGIATAN BELAJAR DARI RUMAH (BDR)
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS
KELAS X**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- b. Menyusun strategi tugas sebagai evaluasi yang dapat diintegrasikan dalam e-modul sehingga terdapat umpan balik baik berupa pedoman penyekoran atau kategorisasi nilai setelah tugas dan evaluasi formatif dikerjakan siswa.
- c. Waktu dalam mengerjakan tugas lebih disesuaikan dengan kemampuan rata-rata siswa agar seluruhnya mengerjakan dan tidak melebihi batas waktu yang telah ditentukan.
- d. Memerlukan E-modul dengan interaktivitas yang lebih tinggi agar seluruh instruksi dapat dipahami siswa.

2.) Bagi Lembaga

Bagi lembaga, dari hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan evaluasi untuk terus mengembangkan sumber belajar untuk kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR) atau bahkan selanjutnya PJJ yang dilakukan setelah masa pandemi berakhir dengan beberapa rekomendasi:

- a. Sumber belajar e-modul diterapkan secara menyeluruh dan konsisten dalam mata pelajaran tertentu agar dapat memberi variasi dalam pembelajaran jarak jauh.
- b. Mengadakan pelatihan penyusunan e-modul atau penggunaan sumber belajar lainnya sehingga dapat menjadikan sumber belajar yang diterapkan dalam kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR) menjadi lebih bervariasi.

3.) Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang menjadikan penelitian ini sebagai referensi dan akan mengembangkan penelitian dengan topik serupa, terdapat beberapa rekomendasi:

- a. Sebelum tahap penyusunan e-modul, peneliti sudah memiliki akses untuk aplikasi tambahan yang digunakan siswa seperti *google classroom* agar dapat mengintegrasikan link ke e-modul yang disusun.
- b. E-modul dalam penelitian ini dikembangkan dalam segi materi dan media yang diintegrasikan agar lebih interaktif. E-modul dapat dikembangkan menjadi format elektronik lain (selain pdf) agar interaktifitas lebih tinggi.

Tasya Salsabila, 2021

PENGUNAAN E-MODUL SEBAGAI SUMBER BELAJAR KEGIATAN BELAJAR DARI RUMAH (BDR) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS KELAS X

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu