

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1. Simpulan

Bahan ajar *interactive learning* e-modul dikembangkan menggunakan model pengembangan 4-D Thiagarajan yang terdiri dari 4 tahapan, diantaranya yaitu (1) pendefinisian (*define*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) penyebaran (*disseminate*). Hasil dari e-modul yang telah dikembangkan berdasarkan dari penilaian ahli materi dan media sebagai berikut:

1. Kualitas bahan ajar *interactive learning* e-modul sangat layak digunakan berdasarkan dari validasi ahli materi dan media memperoleh nilai rata-rata 93,21% dengan kategori sangat layak. Adapun nilai dari validasi materi dengan nilai rata-rata 90,83% dengan kategori sangat layak dan nilai dari validasi media dengan nilai rata-rata 95,58% dengan kategori sangat layak.
2. Respon dari peserta didik kelas XI jurusan DPIB di SMK Negeri 9 Garut pada uji coba keterbacaan e-modul secara terbatas memperoleh rata-rata skor sebesar 87,71% dengan kategori sangat baik, kemudian pada uji coba pengembangan melalui 31 siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 92,76% dengan kategori sangat baik.

#### 5.2. Implikasi

Berdasarkan dari hasil penelitian, peneliti melihat adanya implikasi penelitian diantaranya sebagai berikut:

1. Penggunaan bahan ajar *interactive learning* e-modul didapatkan beberapa kendala terkait kondisi *lagging* pada beberapa perangkat siswa, terlepas dari kendala tersebut hasil produk e-modul secara keseluruhan mampu membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuannya secara mandiri.
2. Kondisi pembelajaran di kelas selama uji coba didapatkan siswa menjadi lebih tertarik dan antusias dalam mempelajari materi pada e-modul terkait.

### 5.3. Rekomendasi

#### 1. Bagi siswa

Dengan adanya bahan ajar *interactive learning* e-modul diharapkan pembelajaran dapat menjadi lebih semangat dan antusias serta peserta didik diharapkan menjadi lebih terbantu oleh materi yang telah disajikan pada e-modul untuk diterapkan dalam pembelajaran APLPIG.

#### 2. Bagi guru

Guru diharapkan dapat menjadikan bahan ajar *interactive learning* e-modul sebagai salah satu bahan ajar alternatif untuk diterapkan dalam pembelajaran APLPIG.

#### 3. Bagi peneliti selanjutnya

- Bahan ajar *interactive learning* e-modul yang telah dikembangkan hanya berdasarkan pada KD 3.13 dan 4.13, sehingga harapan kedepan untuk peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan e-modul dari KD lainnya.
- Akan lebih baik apabila pada e-modul terkait ditambahkan sesi *refreshing* seperti konsep *game* agar siswa menjadi tidak terlalu jenuh saat kegiatan pembelajaran berlangsung.
- Penilaian respon siswa akan jauh lebih baik apabila dilakukan menggunakan skala *likert* sehingga akan memberikan rentang nilai yang lebih bervariasi karena hal tersebut akan berdampak pada proses pengembangan selanjutnya pada e-modul, kemudian proses penilaian sebaiknya dilakukan secara anonim sehingga siswa akan menjadi lebih leluasa dan objektif dalam menilai e-modul terkait.
- Aplikasi *Canva* dapat digunakan untuk menyusun e-modul dengan cepat dan sederhana tanpa penggunaan *coding* dan *software* bantuan lainnya karena semua fitur berupa *template* desain, navigasi menggunakan *hyperlink*, kemudian konversi video dan GIF telah tersedia pada aplikasi *canva*.