

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan:

1. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang dimana pada proses pengembangan terdapat 5 tahap yang dilakukan oleh peneliti, diantaranya yaitu analisis potensi dan masalah, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi produk dan tahap evaluasi.
2. Diimplementasikan dikelas XI DKV SMK Negeri 1 Kelam Permai, uji coba skala kecil dilakukan di kelas XI DKV B, uji coba skala luas dilakukan dikelas XI DKV A. Pada tahap implementasi didapatkan hasil belajar siswa yang meningkat secara signifikan dari hasil *pretest* pada uji coba skala kecil hanya mencapai rata-rata 60%, dan *posttest* mencapai 90%, dan pada uji coba skala luas mendapatkan hasil rata-rata *pretest* 60% dan hasil rata-rata *posttest* 95%.
3. Setelah dilakukan implementasi maka langkah terakhir yang dilakukan adalah evaluasi, hasil evaluasi dari seluruh tahap yang dilakukan yaitu peningkatan yang konsisten dan signifikan dalam hasil belajar siswa tersebut memberikan indikasi bahwa penggunaan e-modul berbasis *Discovery Learning* pada materi desain brief dapat efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa.

4. Hasil angket keterbacaan produk e-modul berbasis *Discovery Learning* pada uji coba skala kecil mendapatkan hasil Sangat Baik 52,6%, Baik 40,74, Cukup Baik 6,66%, Kurang Baik 0%, Tidak Baik 0%. Uji coba skala luas mendapatkan hasil Sangat Baik 71,16%, Baik 28,84, Cukup Baik 0%, Kurang Baik 0%, Tidak Baik 0%.
5. Hasil respon siswa terhadap e-modul berbasis *Discovery Learning* didapatkan hasil analisis respon siswa pada uji skala kecil pada kelas eksperimen didapatkan hasil rata-rata persentase Sangat Setuju 76,11 %, Setuju 23,89%, Tidak Setuju 0% dan Sangat Tidak Setuju 0%,. Respon siswa pada uji skala luas didapatkan hasil rata-rata persentase Sangat Setuju 73,975% , Setuju 26,025%, Tidak Setuju 0% dan Sangat Tidak Setuju 0%.
6. Hasil Uji Efektivitas media e-modul berbasis *Discovery Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mendapatkan nilai perhitungan effect size yaitu 2,63 dengan kategori efektivitas “Sangat Tinggi”.

B. Keterbatasan Produk

Keterbatasan produk yang dikembangkan antara lain sebagai berikut:

1. Keterbatasan Teknis:

Aksesibilitas: Tidak semua pengguna memiliki akses ke perangkat atau koneksi internet yang memadai untuk menggunakan e-modul.

Kompatibilitas: E-modul mungkin tidak kompatibel dengan semua jenis perangkat atau sistem operasi.

2. Keterbatasan Evaluasi dan Penilaian:

Otomatisasi Penilaian: Penilaian otomatis mungkin tidak bisa menangkap semua aspek dari kemampuan atau pemahaman pengguna.

Keaslian Hasil: Ada tantangan dalam memastikan bahwa hasil evaluasi benar-benar mencerminkan kemampuan pengguna tanpa bantuan pihak lain.

C. Implikasi

Pengembangan e-modul berbasis *Discovery Learning* memiliki beberapa implikasi yang signifikan dalam proses pembelajaran. Berikut adalah beberapa implikasi utama pengembangan e-modul berbasis *Discovery Learning*:

1. Peningkatan Kemandirian Belajar:

Pengembangan Kemampuan Penemuan: Siswa didorong untuk mengembangkan keterampilan penemuan dan pemecahan masalah melalui eksplorasi mandiri.

2. Peran Guru yang Berubah:

Fasilitator Pembelajaran: Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam proses penemuan, bukan sebagai sumber utama informasi.

3. Desain dan Struktur e-Modul:

Interaktivitas dan Keterlibatan: E-modul harus dirancang untuk menjadi interaktif dan melibatkan, dengan banyak tugas, kuis, dan kegiatan yang mendorong siswa untuk menemukan informasi sendiri.

4. Evaluasi dan Penilaian:

Penilaian Berbasis Proses: Penilaian harus mencakup proses pembelajaran, bukan hanya hasil akhir, dengan fokus pada bagaimana siswa menemukan dan memproses informasi.

D. Saran

Berdasarkan perolehan data hasil penelitian yang didapatkan oleh peneliti, maka peneliti mengemukakan beberapa saran sehingga dapat memberikan beberapa manfaat bagi pembaca maupun peneliti sendiri. Sebagai akhir dari penelitian ini, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan kepada sekolah untuk mengimplementasikan e-modul berbasis *Discovery Learning* dalam proses pembelajaran materi desain brief dikelas XI DKV. Berikan dukungan kepada guru yang akan menggunakan media pembelajaran e-modul berbasis *Discovery Learning*. Guru perlu memahami dengan baik cara mengintegrasikan teknologi ini dalam pembelajaran sehari-hari dan memanfaatkannya secara efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Bagi Guru

Guru sebaiknya dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar agar pelaksanaan proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, efisien, dan tidak monoton.

3. Bagi Siswa

Sebaiknya keberadaan smartphone harus dapat digunakan sebagaimana mestinya. Hindari hal-hal negatif penggunaan smartphone, jadikan smartphone sebagai sumber belajar yang digunakan secara pribadi.

4. Bagi peneliti Berikutnya

Peneliti berikutnya diharapkan dapat menindak lanjuti pengembangan e-modul berbasis *Discovery Learning* yang berbeda dan dapat terus berkembang, dan dapat menindak lanjuti pengembangan e-modul berbasis *Discovery Learning* berdasarkan keterbatasan produk yang sudah dijelaskan.