

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat diambil simpulan tentang pengembangan e-modul pada mata pelajaran desain grafis percetakan materi gambar vektor kelas IX Multimedia di SMK Negeri 1 Godean sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk e-modul pembelajaran pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan materi pokok Gambar Vektor kelas XI Kompetensi Keahlian Multimedia di SMK Negeri 1 Godean. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan model pengembangan *Four-D* yang terdiri dari 4 tahapan yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Spesifikasi e-modul yang dikembangkan terdiri dari 9 menu utama meliputi menu petunjuk, menu pendahuluan, menu KI/KD, menu materi, menu latihan soal, menu video tutorial, menu glosarium, menu sumber, dan menu profil.
2. E-modul pembelajaran Gambar Vektor telah dinyatakan layak digunakan sebagai bahan ajar setelah dilakukan pengujian kepada ahli materi, ahli media, dan responden. Hasil pengujian kelayakan oleh ahli materi mendapat hasil persentase sebesar 92,85% dengan kategori kelayakan “Sangat Layak”. Hasil kelayakan yang dilakukan oleh ahli media mendapat hasil persentase sebesar 83,75% dengan kategori kelayakan “Sangat Layak”. Sedangkan uji coba kepada responden (siswa) mendapatkan rata-rata hasil persentase sebesar

85,17% yang masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Oleh karena itu, berdasarkan penilaian para ahli dan responden dapat dikatakan bahwa e-modul yang dikembangkan adalah sangat layak digunakan sebagai penunjang proses belajar-mengajar pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan materi Gambar Vektor kelas XI Multimedia di SMK Negeri 1 Godean.

#### **B. Keterbatasan Produk**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, e-modul yang dikembangkan masih memiliki keterbatasan sebagai berikut:

1. E-modul hanya dapat digunakan pada laptop atau komputer dengan sistem operasi *Windows*.
2. Soal pilihan ganda pada latihan soal masih belum dibuat bentuk acak setiap nomornya, sehingga memungkinkan siswa melihat jawaban siswa lain.

#### **A. Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Pengembangan e-modul gambar vektor pada mata pelajaran desain grafis dapat disempurnakan pada pengembangan selanjutnya. Penyempurnaan produk lebih lanjut dapat dilakukan dengan masukan dari peneliti sebagai berikut:

1. Menambahkan materi pembelajaran dari berbagai sumber sehingga dapat lebih memperkaya pengetahuan siswa.
2. Pada bagian latihan soal pilihan ganda dibuat secara acak setiap soalnya sehingga dapat mencegah kecurangan siswa dalam pengerjaan soal.
3. Penyebaran e-modul gambar vektor diperluas agar dapat digunakan untuk sekolah lain.

### **C. Saran**

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang diberikan sebagai berikut:

#### 1. Bagi peserta didik

Peserta didik dapat menggunakan e-modul pengenalan gambar vektor pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan sebagai sumber belajar mandiri tanpa pendampingan dari pendidik.

#### 2. Bagi pendidik

Pendidik dapat menggunakan e-modul pengenalan gambar vektor sebagai bahan ajar dan sebagai media penyampaian materi pembelajaran pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan khususnya materi gambar vektor.

#### 3. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan produk e-modul dengan menguji kelayakannya. Peneliti berharap pada penelitian pengembangan selanjutnya tidak hanya terbatas pada penilaian kelayakan namun dapat menguji efektifitas produk yang dikembangkan.