

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian mengenai pengembangan e-modul berbasis Problem Based Learning berbantuan android pada materi pemrograman dasar di kelas PEMROGRAMAN DASAR KELAS X DI SMK NEGERI NGRAHO diperoleh bahwa :

1. Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini merupakan e- modul dari hasil revisi dalam proses pengembangan sesuai dengan langkah- langkah model pengembangan ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. E-modul ini dikemas dalam sebuah aplikasi berbasis *android* yang dapat dikirim melalui *bluetooth* sehingga dapat digunakan oleh peserta didik untuk belajar mandiri di rumah dan dimanapun.
2. E-modul berbasis Problem Based Learning berbantuan *android* yang dikembangkan dalam penelitian ini termasuk dalam kategori kualitas yang baik, karena E-modul pembelajaran ini:
 - a. Memenuhi kriteria kevalidan yaitu berdasarkan hasil validasi dari ahli materi sebesar 80% dengan tingkat kevalidan cukup valid dan ahli desain sebesar 80% dengan tingkat kevalidan sangat valid.
 - b. Memenuhi respon 100% yang baik untuk pengembangan aplikasi pada peserta didik dalam penguasaan materi pemrograman.
 - c. Memenuhi kriteria kepraktisan dari aspek penggunaan berdasarkan uji coba perorangan dan guru sebesar 94,5%

Hasil dari penelitian pengembangan e-modul berbasis *android* dengan pendekatan Problem Based Learning pada materi pemrograman di kelas X SMK NEGERI NGRAHO ini dapat dijadikan salah satu e-modul yang dapat membantu guru dalam menerangkan materi pemrograman dan membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan karena adanya suatu inovasi dalam proses pembelajaran yakni pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan pendidikan saat ini.

5.2 Saran

Adapun saran dari penelitian ini yaitu :

1. E-modul berbasis *android* dengan pendekatan Problem Based Learning pada materi

pemrograman dasar bisa digunakan sebagai salah satu pilihan media pembelajaran untuk siswa di kelas X.

2. E-modul pada materi pemrograman dasar *android* dengan pendekatan Problem Based Learning dapat digunakan siswa untuk belajar mandiri di rumah
3. Peneliti menyarankan agar penelitian pengembangan selanjutnya dapat mengembangkan materi lain selain materi pemograman.



UNUGIRI
BOJONEGORO