

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diperoleh dari penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan produk berupa bahan ajar modul elektronik Mata Kuliah Aplikasi Manajemen Konstruksi. Modul elektronik Mata Kuliah Aplikasi Manajemen Konstruksi menyajikan materi – materi sesuai dengan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang berjumlah 6 modul elektronik, dengan adanya pengembangan modul elektronik Mata Kuliah Aplikasi Manajemen Konstruksi diharapkan dapat mempermudah dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran dikelas.

Tingkat kelayakan modul elektronik pembelajaran ini dinilai oleh ahli media dan ahli materi, hasil validasi menunjukkan rata – rata dari kedua validasi ahli media dan ahli materi dengan kriteria “Layak” dengan persentase 79%, masing-masing persentase yang diperoleh oleh ahli media adalah 90% dengan kategori “Sangat Layak”, oleh ahli materi 1 adalah 80% dengan kategori “Layak”, dan oleh ahli materi 2 adalah “67%” dengan kategori “Layak”. Jadi dapat disimpulkan bahan ajar modul elektronik Mata Kuliah Aplikasi Manajemen Konstruksi sudah layak untuk digunakan.

#### 5.2. Implikasi

Penelitian pengembangan bahan ajar modul elektronik ini memiliki beberapa implikasi yaitu:

1. Bahan ajar modul elektronik ini dapat digunakan pada Mata Kuliah Aplikasi Manajemen Konstruksi.

2. Pengembangan bahan ajar berbasis modul elektronik ini dapat dikembangkan lebih lanjut pada tahap uji coba produk untuk melihat efektifitas penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran Mata Kuliah Aplikasi Manajemen Konstruksi.

### 5.3. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar modul elektronik ini, terdapat beberapa saran sebagai berikut:

1. Produk pengembangan bahan ajar modul elektronik ini dapat digunakan sebagai variasi bahan ajar yang digunakan oleh dosen pada Mata Kuliah Aplikasi Manajemen Konstruksi.
2. Bahan ajar modul elektronik ini dapat dikembangkan lebih lanjut dalam perkembangan mediana seperti multimedia interaktif, video pembelajaran animasi, game dan *blended learning*.

