

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan terhadap media *handout* elektronik menggunakan aplikasi *canva* pada materi ekosistem kelas X SMA untuk pembelajaran daring didisimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *handout* elektronik pada materi ekosistem kelas X SMA, dikembangkan melalui tahap pendefinisian, yaitu analisis permasalahan, kebutuhan siswa, peta konsep dan tujuan pembelajaran. Tahap selanjutnya tahap perancangan, *handout* elektronik dibuat dan desain menggunakan aplikasi *Canva*. Selanjutnya tahap pengembangan, yaitu melalui tahap validasi media dan materi untuk mengetahui media layak diuji cobakan di lapangan, kemudian diuji cobakan pada siswa dan guru mata pelajaran Biologi. Terakhir tahap penyebaran, *handout* elektronik disebarakan melalui *link website*.
2. Hasil validasi materi diperoleh persentase kelayakan sebesar 90%, validasi media sebesar 95%, penilaian guru sebesar 90,83% persepsi siswa kelompok kecil sebesar 89,72% dan kelompok besar sebesar 90,12 dengan kategori “sangat layak”. Sehingga *handout* elektronik yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran daring.

5.2 Implikasi

1. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, media pembelajaran *handout* elektronik pada materi ekosistem kelas X SMA layak digunakan dikarenakan telah melalui tahap validasi materi dan validasi media.

2. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran *handout* elektronik dapat membantu siswa dalam memahami materi dan meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan media yang dikembangkan menarik disertai dengan gambar, animasi, dan video serta mudah dioperasikan.
3. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk penunjang sumber belajar dalam proses pembelajaran guru dan siswa.

5.3 Saran

1. Penelitian lebih lanjut disarankan menggunakan aplikasi *canva* yang terbaru agar media pembelajaran yang dihasilkan memiliki kualitas yang lebih baik.
2. Pada proses pembuatan *handout* elektronik disarankan untuk membuat desain terlebih dahulu dan mengumpulkan referensi materi yang akan dimuat, sehingga materi yang sudah disiapkan dapat langsung dimuat dalam desain media.
3. Peneliti selanjutnya, harus mempelajari dan memahami terlebih dahulu tentang *handout*, yaitu mengenai pengertian *handout*, bentuk *handout*, komponen dalam *handout*, dan cara membuat *handout*, sehingga memiliki persiapan yang bagus untuk membuat *handout* dan menghasilkan *handout* yang berkualitas.
4. Peneliti selanjutnya disarankan dapat mengembangkan media *handout* elektronik yang mencakup materi yang lebih luas.