

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan terhadap media pembelajaran berbasis *e-booklet* kearifan lokal kawasan wisata Danau Kerinci pada materi pelestarian lingkungan untuk SMA kelas X, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis *e-booklet* kearifan lokal kawasan wisata Danau Kerinci pada materi pelestarian lingkungan untuk SMA kelas X, dikembangkan dengan menggunakan model 4-D. Media yang dibuat menggunakan *Canva*. Selanjutnya melalui tahap validasi oleh tim ahli materi dan ahli media agar mengetahui media layak diujicobakan dilapangan. Setelah dinyatakan layak kemudian diujicobakan kepada guru mata pelajaran biologi dan peserta didik yang terdiri dari kelompok kecil dan kelompok besar.
2. Persepsi guru terhadap media *e-booklet* kearifan lokal kawasan wisata Danau Kerinci pada materi pelestarian lingkungan untuk SMA kelas X yang dikembangkan yaitu mendapatkan persentase 94,31% dengan kategori “sangat baik” sehingga dapat diterima dengan baik oleh guru dan layak untuk digunakan dilapangan.
3. Persepsi peserta didik terhadap *e-booklet* kearifan lokal kawasan wisata Danau Kerinci pada materi pelestarian lingkungan untuk SMA kelas X yang dikembangkan mendapatkan persentase rata-rata kelompok kecil 95,14% dengan kategori “sangat baik” dan persentase kelompok besar 80,5% dengan

kategori “sangat baik”, maka media yang dikembangkan dinyatakan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

5.2 Implikasi

1. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, media *e-booklet* kearifan lokal kawasan wisata Danau Kerinci pada materi pelestarian lingkungan untuk X SMA layak digunakan, karena telah melalui tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi.
2. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan menunjukkan media *e-booklet* dapat membantu peserta didik untuk menambah wawasan terkait materi pelestarian lingkungan berbasis kearifan lokal dan menambah minat membaca peserta didik karena tampilan *e-booklet* yang menarik dan akses penggunaan yang mudah.
3. Hasil penelitian ini digunakan untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi sebagai media untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran.

5.3 Saran

1. Penelitian lebih lanjut diharapkan dapat menggunakan inovasi lainnya yang terdapat pada *canva* agar media yang dihasilkan lebih baik dan menarik.
2. Proses pembuatan media *e-booklet* kearifan lokal kawasan wisata Danau Kerinci pada materi pelestarian lingkungan dimulai dari membuat desain media terlebih dahulu setelah itu memasukkan materi, gambar dan video pembelajaran. Sehingga ketika melakukan revisi materi tidak harus mengubah tampilan media.

3. Untuk peneliti selanjutnya harus mempelajari tentang media pembelajaran *e-booklet*, tampilan media, fitur serta animasi animasi dalam aplikasi *canva*.
4. Disarankan untuk penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media berbasis *e-booklet* yang mencakup lebih luas. Media ini belum dilakukan tahap pengujian terhadap peningkatan hasil belajar untuk itu penelitian ini masih bisa dilanjutkan oleh peneliti selanjutnya.