

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan modul elektronik berbasis kearifan lokal Permainan Tradisional Puyuh menggunakan aplikasi *3D Pageflip Professional* untuk Tema 4 “Berbagai Pekerjaan”, Subtema 2 “Jenis-jenis Pekerjaan”, Pelajaran 1 pada kelas IV Sekolah Dasar dapat dikembangkan dengan model pengembangan yaitu 4D, dengan langkah-langkah *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Dessiminate* (Penyebaran). Produk yang dikembangkan melalui tahap validasi yang terdiri dari validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan juga ahli praktisi yang dilakukan oleh validator (Dosen) serta validasi praktisi dilakukan oleh guru kelas IV Sekolah Dasar. Materi ajar elektronik dalam bentuk modul elektronik berbasis permainan tradisional “Puyuh” diimplementasikan dengan uji coba kelompok kecil untuk melihat keterbacaan dan melakukan revisi perbaikan terhadap produk yang dikembangkan dan pada uji kelompok besar yaitu untuk melihat respon dari peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil dari validasi diperoleh tingkat kevalidan materi ajar elektronik dalam bentuk modul elektronik berbasis permainan tradisional “Puyuh” dengan menggunakan aplikasi *3D Pageflip Professional* validasi materi memperoleh nilai rata-rata 4,8 dengan presentase 96% dengan kategori sangat valid dan dapat diuji coba pada peserta didik dengan melakukan beberapa revisi terlebih dahulu. Validasi media diperoleh nilai rata-rata 4,6 dengan kategori sangat valid, validasi bahasa diperoleh nilai rata-rata 4,6 dengan kategori sangat valid, selanjutnya

pada validasi kepraktisan yang dilakukan pada ahli praktisi yaitu guru kelas IV A memperoleh hasil rata-rata 4,8 termasuk kedalam kategori praktis.

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan implikasi dari penelitian pengembangan materi ajar elektronik berbasis Permainan Tradisional “Puyuh” menggunakan aplikasi *3D Pageflip Professional* yang mana dalam proses kegiatan pembelajaran telah sesuai dengan kebutuhan, karakteristik peserta didik, bahan ajar, dan juga kurikulum pendidikan. Hal ini dikarenakan dalam produk yang dikembangkan yaitu materi ajar elektronik mengintegrasikan kearifan lokal permainan tradisional “Puyuh” yang merupakan salah satu kearifan lokal dari kabupaten Merangin dan disesuaikan dengan kurikulum 2013 yang diterapkan di Sekolah Dasar. Materi ajar elektronik ini berupa modul elektronik dapat dijadikan sebagai bahan ajar pendamping, atau bahan ajar tambahan yang mana dalam penggunaannya tetap beriringan dengan buku guru dan buku siswa yang telah diterbitkan oleh pemerintah dalam kegiatan pembelajaran.

5.3 Saran Penelitian

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi diatas dimana materi ajar elektronik berupa modul elektronik berbasis Permainan Tradisional Puyuh menggunakan aplikasi *3D Pageflip Professional* untuk kelas IV Tema 4 “Berbagai Pekerjaan”, Subtema 1 “Jenis Pekerjaan”, Pelajaran 1 yang telah dikembangkan pada penelitian ini memiliki kelemahan dan juga kelebihan. Peneliti berharap modul elektronik yang telah dikembangkan dapat digunakan oleh guru maupun peserta didik dalam pembelajaran sebagai salah satu alat alternatif materi ajar pada kelas IV Sekolah Dasar yang mana fokusnya pada tema 4 “Berbagai

Pekerjaan”, Subtema 1 “Jenis-jenis Pekerjaan” Pembelajaran 1. Peneliti juga berharap agar guru dapat mengembangkan materi ajar pada pembelajaran yang lain dengan mengintegrasikan kearifan lokal ke dalamnya. Peneliti juga sangat berharap akan adanya penelitian lanjutan tentang pengembangan materi ajar elektronik berupa modul elektronik berbasis kearifan lokal, pada pembelajaran Tema 4 untuk kelas IV sekolah dasar.