

BAB V

PENUTUP

4.2 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan desain media *e-booklet* interaktif sumber alternatif berbasis *entrepreneurship* sebagai bahan ajar pada materi pengelolaan limbah ajar ke untuk SMA kelas XI, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Desain Media *e-booklet* interaktif sumber alternatif berbasis *entrepreneurship* sebagai bahan ajar pada materi pengelolaan limbah ajar ke untuk SMA kelas XI, dikembangkan dengan menggunakan *R&D* dengan model *ADDIE*. 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 desain media *e-booklet* interaktif sumber alternatif berbasis *entrepreneurship* sebagai bahan ajar pada materi pengelolaan limbah ajar ke untuk SMA kelas XI, 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 desain media *e-booklet* interaktif sumber alternatif berbasis *enterpreneurship* sebagai bahan ajar pada materi pengelolaan limbah ajar ke untuk SMA kelas XI, yang dikembangkan mendapatkan persentase rata-rata kelompok kecil 97,75% dengan kategori “sangat baik” dan persentase kelompok besar 86% dengan kategori “sangat baik”, maka media yang dikembangkan dinyatakan dapat diterimadengan baik oleh peserta didik.

4.3 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan desain yang dilakukan terhadap media *e-booklet* interaktif sumber alternatif berbasis *enterpreneurship* sebagai bahan ajar pada materi pengelolaan limbah ajar ke untuk SMA kelas XI, layak digunakan, karena telah melalui tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan menunjukkan media *e-booklet* dapat membantu peserta didik untuk menambah wawasan terkait materi Pengelolaan limbah berbasis *enterpreneurship* dan menambah minat membaca peserta didik karena tampilan *e- booklet* yang menarik dan akses penggunaan yang mudah. Hasil penelitian ini digunakan untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi sebagai media untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran.

4.4 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* interaktif sumber alternatif berbasis *enterpreneurship* sebagai bahan ajar pada materi pengelolaan limbah ajar ke untuk SMA kelas XI, 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.