

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan temuan penelitian dan pengembangan e-modul menggunakan *canva apps* pada pembelajaran IPA materi benda-benda di sekitar kita di kelas V sekolah dasar adalah sebagai berikut:

1. Proses pengembangan e-modul dilakukan dengan berpedoman pada model ADDIE karena model tersebut dapat digunakan untuk pemecahan masalah terkait bahan ajar. Prosesnya terdiri atas tahap analisis (kebutuhan dan karakteristik, teknologi, kurikulum, peserta didik), kemudian tahap desain, pengembangan dengan melakukan validasi materi, media, bahasa, dan praktisi terhadap produk e-modul, selanjutnya tahap implementasi yang dilakukan dengan uji coba kelompok kecil pada peserta didik kelas V SD Negeri 182/I Hutan Lindung, serta tahap evaluasi terhadap pembuatan e-modul pada pembelajaran IPA materi benda-benda di sekitar kita untuk peserta didik kelas V SD.
2. Tingkat kevalidan materi 4,9, tingkat kevalidan media 4,8 dan tingkat kevalidan bahasa 5 terhadap pengembangan e-modul menggunakan *canva apps* pada pembelajaran IPA materi benda-benda di sekitar kita di kelas V sekolah dasar.
3. Tingkat kepraktisan yang dilihat dari angket respon praktisi yang dilakukan oleh guru yakni 5 serta tingkat kepraktisan saat uji coba kelompok kecil yaitu 4,7 terhadap pengembangan e-modul menggunakan *canva apps* pada pembelajaran IPA materi benda-benda di sekitar kita di kelas V sekolah dasar.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian dan pengembangan terhadap e-modul menggunakan *canva apps* pada pembelajaran IPA materi benda-benda di sekitar kita adalah bahwa e-modul ini dapat dijadikan sebagai bahan ajar elektronik pendamping atau tambahan serta dapat digunakan secara beriringan dengan buku guru dan buku peserta didik. Selain itu, e-modul ini juga dapat dijadikan sebagai bahan ajar elektronik yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta dapat digunakan sebagai sumber belajar secara mandiri.

5.3 Saran

1. Peneliti menyarankan agar saat proses pengembangan produk e-modul dengan menggunakan model ADDIE yakni pada tahap desain dan pengembangan, gunakanlah aplikasi yang lebih baik dari *canva apps* sehingga produk yang dihasilkan bisa lebih baik dan interaktif.
2. Peneliti menyarankan saat proses validasi produk kepada validator, buatlah produk dengan baik sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik kelas V sekolah dasar sehingga tidak terlalu banyak yang akan direvisi atau diubah dari e-modul yang telah dibuat.
3. Peneliti menyarankan agar penelitian dilakukan tidak hanya sampai kepraktisan saja, namun juga dilakukan penelitian lanjutan terkait efektivitas e-modul menggunakan *canva apps* pada pembelajaran IPA materi benda-benda di sekitar kita di kelas V sekolah dasar.
4. Peneliti menyarankan kepada guru agar dapat menggunakan e-modul ini saat pembelajaran IPA materi benda-benda di sekitar kita di kelas V sekolah dasar.