

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti pada pengembangan e-modul berbasis *canva* dengan mengintegrasikan teknologi *augmented reality* (AR) pada materi ekosistem yang harmonis kelas V SD. Adapun kesimpulan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengembangan e-modul ini menggunakan metode R&D (*Research & Development*) dengan bantuan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Analisis yang dilakukan berupa analisis kurikulum, analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa dan analisis teknologi. Penelitian ini melakukan bantuan empat validasi ahli yaitu, desain, materi, media dan bahasa. Selanjutnya pengembangan e-modul ini dapat diimplementasikan pada uji kelompok kecil dan uji kelompok besar di SD Negeri 186/I Sridadi terutama pada siswa kelas V. Setelah dilaksanakan uji coba, terakhir dilanjutkan dengan mengevaluasi langsung produk pengembangan e-modul berbasis *canva* dengan mengintegrasikan teknologi *augmented reality* (AR) pada materi ekosistem yang harmonis kelas V SD.
2. Validasi produk pengembangan e-modul berbasis *canva* dengan mengintegrasikan teknologi *augmented reality* (AR) pada materi ekosistem yang harmonis kelas V SD, telah memenuhi kriteria kategori “sangat valid” dengan tingkat kevalidan desain 4,85, tingkat kevalidan materi 4,86, tingkat kevalidan media 4,77, dan tingkat kevalidan bahasa 4,3.

3. Produk pengembangan e-modul berbasis *canva* dengan mengintegrasikan teknologi *augmented reality* (AR) pada materi ekosistem yang harmonis kelas V SD, sangat praktis digunakan oleh guru dan siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari angket respon siswa dan angket penilaian guru. Angket respon siswa pada uji coba kelompok kecil mendapat nilai rata-rata 4,98 dan uji coba kelompok kecil mendapat nilai rata-rata 4,95, hal tersebut dapat dikategorikan “sangat valid”. Sedangkan angket penilaian guru mendapatkan nilai rata-rata 4,7 dapat dikategorikan “sangat praktis”

5.2 Implikasi

Produk yang dibuat berupa pengembangan e-modul berbasis *canva* ini bertujuan untuk membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengejar. E-modul yang dikembangkan fokus pada materi ekosistem yang harmonis kelas V diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan memberikan pengalaman pembelajaran baru bagi guru dan siswa. Terutama dengan penggabungan penggunaan teknologi computer dan animasi AR.

5.3 Saran

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul berbasis *canva* dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran, sekaligus meningkatkan semangat belajar bagi siswa.
2. Penggabungan teknologi *augmented reality* (AR) dengan media konkrit lingkungan sekitar sangat direkomendasikan pada materi ekosistem yang harmonis dalam proses pembelajaran untuk menambah pengalaman belajar siswa kelas V sekolah dasar.

3. Peneliti memberikan saran untuk penelitian selanjutnya agar mengembangkan e-modul dengan bantuan penggabungan media teknologi dengan media interaktif (kongkrit) agar dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas kegunaan e-modul berbasis *canva* dengan mengintegrasikan teknologi *augmented reality* (AR) pada materi ekosistem yang harmonis kelas V SD.