

BAB V

SARAN IMPLIKASI DAN KESIMPULAN

5.1 Simpulan

Berlandaskan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti terkait pengembangan bahan ajar elektronik berbasis kontekstual pada mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia di kelas 4 sekolah dasar dapat diambil kesimpulan yakni:

1. Paradigma pengembangan ADDIE digunakan dalam pembuatan bahan ajar elektronik berbasis kontekstual untuk pembelajaran IPAS, khususnya materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk kelas 4 SD. Analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi merupakan lima tahap dari paradigma ini. Langkah pertama adalah tahap analisis ketika sejumlah analisis dilakukan untuk memahami keadaan dan kebutuhan pembelajaran. Analisis ini meliputi analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis kebutuhan. Kedua, tahap desain meliputi pengorganisasian dan pembuatan produk, yang meliputi pembuatan spesifikasi produk, *storyboard* dan *prototipe*. Ketiga, para ahli-khususnya ahli desain, materi, dan bahasa mengembangkan dan memverifikasi produk pada tahap ini. Langkah keempat ini melibatkan penerapan produk yang telah dihasilkan, yaitu dengan meminta peserta didik menggunakannya untuk mengevaluasi seberapa berguna bahan ajar elektronik tersebut. Kelima, tahap evaluasi dilaksanakan untuk mengukur kelayakan dan efektivitasnya melalui angket respons dari pendidik dan peserta didik dalam uji coba kelompok besar.

2. Para ahli telah melakukan validasi terhadap pembuatan bahan ajar elektronik berbasis kontekstual untuk pembelajaran IPAS, khususnya materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk kelas 4 SD. Dengan nilai rata-rata sebagai berikut, hasil validasi menunjukkan tingkat validitas yang tinggi dari bahan ajar ini: Dengan nilai rata-rata 88,3%, validator ahli materi menilai bahan ajar ini sangat valid. Dengan skor rata-rata 86%, validator ahli bahasa dianggap cukup valid. Dengan skor rata-rata 92%, validator ahli desain dianggap cukup valid. Temuan ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang dibuat telah memenuhi syarat validitas dan layak untuk digunakan di kelas
3. Uji coba pada kelompok kecil menunjukkan bahwa bahan ajar yang dibuat termasuk dalam kategori sangat praktis dengan nilai 91,8%, sesuai dengan hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dengan menggunakan angket respon kepraktisan. Dengan nilai rata-rata 96%, kuesioner jawaban pendidik tergolong sangat praktis. Dengan skor rata-rata 94,2%, angket respon peserta didik pada uji coba kelompok besar tergolong sangat praktis. Berdasarkan temuan ini, bahan elektronik berbasis kontekstual yang dibuat bermanfaat untuk proses pembelajaran selain baik dari segi isi, bahasa, dan desain.

5.2 Implikasi

Berikut merupakan implikasi dari penelitian pengembangan ini ialah sebagai berikut:

1. Menawarkan bantuan kepada pendidik dan peserta didik untuk meningkatkan efisiensi dan kreativitas proses pendidikan dan untuk

memudahkan peserta didik memahami komponen-komponen yang lebih nyata dari kekayaan budaya Indonesia yang kaya.

2. Peserta didik kelas 4 SD mungkin akan lebih antusias dalam mencapai tujuan pembelajaran dalam pembelajaran IPAS tentang kekayaan budaya Indonesia dengan menggunakan bahan ajar elektronik yang berbasis kontekstual ini.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil pengembangan dan penelitian, peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

1. Dalam mengembangkan bahan ajar elektronik berbasis kontekstual ke depan agar dapat lebih disempurnakan dengan menerapkan setiap tahapan ADDIE secara lebih mendalam dan disarankan untuk melakukan uji coba pada lebih banyak subjek agar hasil evaluasi lebih representatif dan perbaikan produk lebih optimal.
2. Validasi dari para ahli dapat diperluas dengan melibatkan lebih banyak pakar di bidang teknologi pendidikan untuk mengoptimalkan aspek interaktivitas bahan ajar elektronik dan untuk meningkatkan validasi isi, disarankan agar bahan ajar dibandingkan dengan kurikulum terbaru dan bahan ajar lain yang sudah teruji guna memastikan kelengkapan serta akurasi materi.
3. Agar lebih praktis digunakan oleh peserta didik, tampilan dan navigasi bahan ajar dapat lebih disederhanakan tanpa mengurangi aspek interaktifnya dan disarankan untuk mengembangkan bahan ajar dalam beberapa format yang lebih fleksibel.