

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penelitian pengembangan Bahan Ajar Digital menggunakan *Canva* pada materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar memperoleh beberapa kesimpulan. Pertama, Pengembangan Bahan Ajar Digital menggunakan *Canva* dalam pembelajaran IPAS pada materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar diawali dengan penelitian pendahuluan melalui observasi dan wawancara langsung di lokasi penelitian. Proses analisis dilakukan dalam tiga tahap, yaitu analisis kurikulum, analisis kebutuhan peserta didik, dan analisis karakteristik peserta didik. Hasil analisis menunjukkan bahwa diperlukan bahan ajar tambahan berupa Bahan Ajar Digital untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran serta membantu peserta didik dalam memahami materi tentang kekayaan budaya Indonesia.

Kedua, Desain storyboard untuk Bahan Ajar Digital menggunakan *Canva* dalam pembelajaran IPAS pada materi Kekayaan Budaya Indonesia di kelas IV SDN 182/1 Hutan Lindung dinilai sangat valid, dengan total skor 98 dan rata-rata skor 4,9. Dengan demikian, desain storyboard ini dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan produk.

Ketiga, Validasi produk Bahan Ajar Digital menggunakan *Canva* pada materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar dilakukan melalui tiga aspek, yaitu validasi media, validasi materi, dan validasi bahasa. Berdasarkan penilaian serta masukan dari para validator, validasi media memperoleh total skor 40 dengan rata-rata 5, validasi materi mencapai total skor

4,79 dengan rata-rata 4,8, dan validasi bahasa mendapatkan total skor 28 dengan rata-rata 4,6. Berdasarkan hasil tersebut, Bahan Ajar Digital ini dikategorikan sebagai “Sangat Valid”.

Keempat, Hasil pelaksanaan Implementasi dilakukan untuk menilai tingkat kepraktisan Bahan Ajar Digital berdasarkan angket yang diisi oleh guru dan peserta didik. Hasil angket dari guru menunjukkan total skor 50 dengan rata-rata 5, yang termasuk dalam kategori "Sangat Valid." Sementara itu, respons peserta didik pada uji coba kelompok kecil memperoleh total skor 319 dengan persentase kelayakan 4,8%, sehingga dikategorikan sebagai "Sangat Praktis." Pada uji coba kelompok besar, total skor yang diperoleh mencapai 1.152 dengan persentase kelayakan sebesar 4,9%.

Kelima, Evaluasi dilakukan secara menyeluruh dari tahap awal hingga akhir dalam proses pengembangan. Proses ini didasarkan pada validasi yang melibatkan para ahli, termasuk ahli desain, media, materi, bahasa, serta praktisi, dan diperkuat oleh respons positif dari peserta didik. Berdasarkan hasil evaluasi, Bahan Ajar Digital ini dinyatakan valid, praktis, dan layak digunakan dalam pembelajaran oleh pendidik maupun peserta didik.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan Bahan Ajar Digital menggunakan *Canva* dalam mata pelajaran IPAS pada materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk peserta didik kelas IV SDN 182/1 Hutan Lindung terdapat beberapa implikasi yang dapat diidentifikasi. Pertama, Bahan Ajar Digital ini dikembangkan sebagai bahan ajar tambahan dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi Kekayaan Budaya Indonesia, untuk peserta didik kelas IV SDN 182/1

Hutan Lindung. Penyusunannya didasarkan pada kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Kehadiran Bahan Ajar Digital ini menghadirkan pengalaman belajar yang lebih inovatif dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, sehingga meningkatkan ketertarikan peserta didik, menumbuhkan minat belajar, dan membangkitkan semangat mereka.

Kedua, Bahan Ajar Digital ini membantu mengurangi kejenuhan dalam belajar, karena tidak hanya berisi teks, tetapi juga dilengkapi dengan gambar, latar belakang yang menarik, serta video pembelajaran yang dapat diakses melalui tautan. Sebagai bahan ajar, Bahan Ajar Digital ini mendukung proses pembelajaran IPAS, memungkinkan pendidik menyampaikan materi yang sesuai dengan capaian pembelajaran pada fase B, sebagaimana ditetapkan oleh Badan Standar dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia pada tahun 2024.

Ketiga, Bahan Ajar Digital ini tidak hanya berperan sebagai alat bantu bagi pendidik dalam menyampaikan materi, tetapi juga memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri. Bahan Ajar Digital ini sangat berguna bagi peserta didik yang membutuhkan lebih banyak waktu untuk memahami materi tentang Kekayaan Budaya Indonesia.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk pemanfaatan dan pengembangan lebih lanjut dari Bahan Ajar Digital dalam pembelajaran IPAS pada materi Kekayaan Budaya Indonesia bagi peserta didik kelas IV sekolah dasar. Pertama, Peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai

Bahan Ajar Digital dalam pembelajaran IPAS pada materi Kekayaan Budaya Indonesia. Oleh karena itu, peneliti menyarankan agar peserta didik memanfaatkan Bahan Ajar Digital ini sebagai sumber belajar tambahan untuk memperkaya pengalaman dan wawasan mereka.

Kedua, Pendidik disarankan untuk menggunakan Bahan Ajar Digital ini sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar, guna meningkatkan efektivitas penyampaian materi.

Ketiga, Pengembangan Bahan Ajar Digital menggunakan *Canva* dalam penelitian ini masih terbatas pada uji validitas dan kepraktisan. Oleh karena itu, peneliti merekomendasikan kepada peneliti selanjutnya untuk melanjutkan pengembangan hingga tahap uji efektivitas produk, sehingga dapat diketahui sejauh mana dampaknya terhadap hasil belajar peserta didik.

Keempat, keterbatasan sarana di SDN 182/1 Hutan Lindung, khususnya belum tersedianya ruang atau laboratorium komputer, menjadi tantangan dalam pemanfaatan Bahan Ajar Digital. Oleh karena itu, disarankan agar sekolah menyediakan sarana pendukung, seperti ruang belajar berbasis teknologi.