

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan e-modul, alat evaluasi dilaksanakan dengan menggunakan metode Research & Development (R&D) pada model ADDIE, yang mencakup Analysis (analisis), Design (perancangan dan perumusan tujuan), Development (pengembangan), Implementation (pengujian produk), dan Evaluation (evaluasi hasil produk). Penelitian dan pengembangan ini juga melalui proses validasi oleh ahli media, ahli bahasa, ahli materi, dan ahli pembelajaran, serta didukung oleh respon dari peserta didik hingga guru.

Hasil uji validasi bahan ajar e-modul Pendidikan Pancasila menggunakan aplikasi Kodular berbasis adiwiyata pada materi kerja sama di lingkunganku kelas IV MIN 1 Bojonegoro, diketahui bahwa penilaian aspek kelayakan penyajian isi memperoleh rata-rata persentase sebesar 87,70% dengan kriteria "sangat valid". Penilaian e-modul pada aspek kebahasaan mendapatkan rata-rata persentase sebesar 85,67%, sedangkan pada aspek desain mendapatkan rata-rata persentase sebesar 89,92%, keduanya dengan kriteria "sangat valid". Selain itu, hasil uji kepraktisan berdasarkan angket respon siswa menunjukkan rata-rata persentase sebesar 89,92% dengan kriteria "sangat praktis". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar e-modul Pendidikan Pancasila berbantuan aplikasi Kodular berbasis adiwiyata pada materi kerja sama di lingkunganku kelas IV MIN 1 Bojonegoro telah teruji kevalidan dan kepraktisannya.

B. SARAN

Berdasarkan penelitian pengembangan bahan ajar e-modul Pendidikan Pancasila dengan bantuan aplikasi Kodular berbasis adiwiyata pada materi kerja sama di lingkunganku kelas IV MIN 1 Bojonegoro, berikut ini adalah saran agar produk e-modul dapat dimanfaatkan secara maksimal:

1. Sebelum mengembangkan bahan ajar atau e-modul di Kodular, proses penyusunan materi dan perancangan tampilan e-modul di Canva perlu diteliti terlebih dahulu untuk menghindari kesalahan yang baru disadari saat pengembangan di aplikasi Kodular.
2. Tidak hanya satu materi yang dapat diakses melalui e-modul.
3. Ukuran file aplikasi perlu diperkecil agar tidak membebani memori smartphone pengguna.

UNUGIRI