

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 1.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan produk bahan ajar *E-Module*. Pengembangan bahan ajar *E-Module* dengan *Snappa* berbasis kearifan lokal Sumatera Utara dengan pembatasan hanya budaya pada Kota Medan yang menganut pada materinya berupa nilai religi, nilai estetika, nilai gotong royong, nilai moral dan nilai toleransi ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang menggunakan langkah (1) *Analyze* (analisis), (2) *Design* (rancangan), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (implementasi), (5) *Evaluation* (evauasi).
2. Berdasarkan hasil penelitian ahli materi Ibu Masta Marselina Br Sembiring, S. Pd tentang kevalidan muatan materi, penyajian materi serta bahasa didalam *E-Module* dengan *Snappa* berbasis kearifan lokal Sumatera Utara dengan pembatasan hanya budaya pada Kota Medan yang menganut pada materinya berupa nilai religi, nilai estetika, nilai gotong royong, nilai moral dan nilai toleransi sudah sangat valid/layak dipergunakan sebagai bahan ajar dengan memperoleh persentase kevalidan 88%. Hasil penelitian ahli desain Bapak Ismail Saleh Nasution, M. Pd mengenai kevalidan pada aspek bahan ajar, tampilan program dan kualitas teknis *E-Module* sudah sangat valid

dipergunakan sebagai bahan ajar dengan memperoleh persentase kevalidan 95,8%.

3. Hasil uji kepraktisan oleh Bapak Ariansyah Putra Lubis, S. Pd guru kelas 4B SD Negeri 067097 Medan Barat terhadap bahan ajar *E-Module* dengan *Snappa* berbasis kearifan lokal Sumatera Utara dengan pembatasan hanya budaya pada Kota Medan yang menganut pada materinya berupa nilai religi, nilai estetika, nilai gotong royong, nilai moral dan nilai toleransi yang dikembangkan peneliti pada aspek muatan materi, penyajian materi, bahasa, pemanfaat materi dari bahan ajar *E-Module* yang dikembangkan mendapatkan persentase kepraktisan 91,1% dikategorikan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.
1. Berdasarkan hasil uji coba dengan bahan ajar *E-Module* dengan *Snappa* berbasis kearifan lokal Sumatera Utara dengan pembatasan hanya budaya pada Kota Medan yang menganut pada materinya berupa nilai religi, nilai estetika, nilai gotong royong, nilai moral dan nilai toleransi terhadap siswa yang telah dikembangkan peneliti, terjadi peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan peneliti dikelas 4B SD Negeri 067097 Medan Barat dengan persentase *pre-test* siswa pembelajaran 1 ialah 67,33%, pada pembelajaran 2 ialah 61,33%, dan pada pembelajaran 3 ialah 70,66% dan *post-test* siswa pada pembelajaran 1 ialah 88,66%, pada pembelajaran 2 ialah 88%, pada pembelajaran 3 ialah 91,06%. Artinya pada pembelajaran 1 terjadi peningkatan sebesar 21,33%, pada pembelajaran 2 terjadi peningkatan 26,67%, dan pada pembelajaran 3 terjadi peningkatan 20,4% jika diakumulasikan mendapat kategori sangat

efektif. Dapat dilihat juga persentase dari angket efektivitas yang disebarkan peneliti pada siswa kelas 4B mencapai 89,33% dengan kategori sangat efektif.

## 1.2. Saran

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, adapun saran yang disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, bahan ajar *E-Module* dengan *Snappa* berbasis kearifan lokal Sumatera Utara dengan pembatasan hanya budaya pada Kota Medan yang menganut pada materinya berupa nilai religi, nilai estetika, nilai gotong royong, nilai moral dan nilai toleransi ini merupakan salah satu alternatif penunjang dalam pembelajaran sehingga peserta didik disarankan untuk tetap menggunakan bahan ajar lain yang berkaitan dengan materi yang dipelajari.
2. Bagi pendidik, Bahan ajar *E-Module* dengan *Snappa* berbasis kearifan lokal Sumatera Utara dengan pembatasan hanya budaya pada Kota Medan yang menganut pada materinya berupa nilai religi, nilai estetika, nilai gotong royong, nilai moral dan nilai toleransi dapat digunakan sebagai referensi untuk membuat atau mengembangkan bahan ajar yang lebih kreatif. Bahan ajar *E-Module* ini hanya sebagai bahan ajar alternatif dan bukan satu-satunya bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran.
3. Bagi Sekolah, Bahan ajar *E-Module* dengan *Snappa* berbasis kearifan lokal Sumatera Utara dengan pembatasan hanya budaya pada Kota Medan yang menganut pada materinya berupa nilai religi, nilai estetika, nilai gotong

royong, nilai moral dan nilai toleransi dapat menjadi kontribusi peneliti dalam meningkatkan kualitas sekolah dan kualitas bahan ajar.

4. Bagi peneliti, Bahan ajar *E-Module* dengan *Snappa* berbasis kearifan lokal Sumatera Utara dengan pembatasan hanya budaya pada Kota Medan yang menganut pada materinya berupa nilai religi, nilai estetika, nilai gotong royong, nilai moral dan nilai toleransi dapat menjadi pengalaman dan penambah wawasan dalam hal mengembangkan bahan ajar.
5. Bagi penelitian lain, pembuatan Bahan ajar *E-Module* dengan *Snappa* berbasis kearifan lokal Sumatera Utara dengan pembatasan hanya budaya pada Kota Medan yang menganut pada materinya berupa nilai religi, nilai estetika, nilai gotong royong, nilai moral dan nilai toleransi dapat dilanjutkan atau dapat dilakukan inovasi lagi.