

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Sejalan dengan rumusan masalah, analisis data, serta pembahasan yang telah dilakukan diperoleh beberapa kesimpulan antara lain:

1. E-Modul ajar berbasis *Ispring suite* berbantuan *education games* materi garis dan bentuk seni rupa kelas I SD Negeri 060866 Medan yang telah dikembangkan secara keseluruhan dinyatakan Sangat valid (Sangat layak) dengan skor 96,66%, dibuktikan dari hasil validasi ahli materi (aspek isi dan bahasa) dan hasil validasi ahli desain dengan skor 85% (aspek tampilan, bahasa, *Lay Out*/huruf dan penggunaan).
2. E-Modul ajar berbasis *Ispring suite* berbantuan *education games* materi garis dan bentuk seni rupa kelas I SD Negeri 060866 Medan yang dikembangkan secara keseluruhan dinyatakan sangat praktis dengan skor 98%. Kepraktisan dibuktikan dari hasil angket respon guru (aspek tampilan, bahasa, materi dan Manfaat).
3. E-Modul ajar berbasis *Ispring suite* berbantuan *education games* yang dikembangkan juga telah terbukti efektif digunakan pada pembelajaran seni rupa materi garis dan bentuk di kelas I SD Negeri 060866 Medan T.A. 2024/2025. Keefektifan dibuktikan dari persentase ketuntasan belajar secara klasikal telah mencapai 95% dan hasil rata-rata siswa meningkat 45 poin.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil dari penelitian pengembangan ini maka, dapat diimplikasikan sebagai berikut:

1. Implikasi bagi Guru.

Guru dapat memanfaatkan e-modul sebagai alternatif atau pelengkap bahan ajar konvensional, penggunaan *education games* dapat meningkatkan motivasi dan

keterlibatan siswa dalam pembelajaran, membantu guru dalam menyampaikan konsep garis dan bentuk secara lebih visual dan interaktif. E-modul dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga fleksibel dalam penggunaannya. Penggunaan media digital dapat mengurangi penggunaan kertas dan bahan cetak lainnya. Penggunaan e-modul dapat mendorong guru untuk terus berinovasi dalam pembelajaran.

2. Implikasi bagi Siswa.

Pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Penggunaan *education games* dapat meningkatkan kolaborasi, kemampuan visual, imajinasi, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan dan meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran, sehingga siswa terbiasa berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kreativitas

3. Implikasi bagi Sekolah.

Penggunaan e-modul dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Sekolah dapat menjadi pelopor dalam penggunaan media pembelajaran digital. Penggunaan e-modul dapat meningkatkan citra sekolah sebagai lembaga pendidikan yang inovatif.

5.3 Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan dari hasil penelitian dan pengembangan ini, maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi Siswa, khususnya siswa kelas I SD Negeri 060866 Medan diharapkan mampu menggunakan e-modul pembelajaran berbasis *ispring suite* berbantuan *education games* ini sebagai sumber belajar mandiri dalam mempelajari materi garis dan bentuk seni rupa di masa mendatang. Diharapkan juga dengan adanya e-modul ini dapat meningkatkan keterampilan dan pengetahuan siswa sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang lebih optimal.

2. Bagi Guru, diharapkan dapat menggunakan e-modul pembelajaran berbasis *ispring suite* berbantuan *education games* materi Garis dan bentuk seni rupa di kelas I SD Negeri 060866 Medan. E-modul ini juga diharapkan dapat menjadi bahan masukan dan pertimbangan bagi guru untuk mampu mengembangkan modul pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif lainnya yang berbasis teknologi dan melibatkan permainan edukasi di dalam pembelajaran untuk melatih kreativitas, berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi siswa.
3. Bagi Peneliti lanjut, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan atau acuan dalam mengembangkan e-modul ajar berbasis *ispring suite* berbantuan *education games* dengan menggunakan model pengembangan, objek, *games* dan subjek lainnya sehingga menghasilkan modul-modul pembelajaran yang valid, praktis dan efektif digunakan untuk mendukung kegiatan belajar dan mengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran.