BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan untuk menjawab ketiga rumusan masalah dalam skripsi ini sebagai berikut:

1. Penerapan media *e-book* interaktif berbasis Canva di Lembaga Pelatihan Moralitas Budi Pekerti Bangsa Indonesia dilaksanakan melalui tiga tahapan sistematis, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Mengingat adanya keterbatasan akses perangkat personal (HP) bagi warga belajar, penerapan media dilakukan dengan strategi interaktivitas kolektif terbimbing melalui metode *screen-sharing* (layar bersama). Media ini berhasil mengintegrasikan kurikulum moralitas Lembaga dengan fitur digital seperti navigasi *non-linear*, *games* interaktif, dan *digital storytelling*. Pendidik berperan penuh sebagai fasilitator yang mengoperasikan media sekaligus memberikan penjelasan relevan, sehingga materi kecerdasan emosional yang bersifat abstrak dapat dikonkritkan dan dipahami dengan baik oleh warga belajar secara klasikal.
2. Tingkat kecerdasan emosional warga belajar mengalami transformasi yang nyata dari kategori rendah menjadi kategori sedang. Sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*), rata-rata skor kecerdasan emosional warga belajar berada pada angka 53,1 dan 53,4 yang menunjukkan keterbatasan dalam kontrol emosi dan adaptasi sosial. Namun, setelah diterapkannya media *e-book* interaktif, tingkat kecerdasan emosional warga belajar pada tahap *post-test* meningkat signifikan menjadi 74,8 dan 75,2. Peningkatan ini mencerminkan adanya

kemajuan pada aspek kematangan respon, kemandirian, serta optimisme warga belajar dalam mengikuti proses pembinaan di Lembaga.

3. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan media *e-book* interaktif berbasis Canva terhadap peningkatan kecerdasan emosional warga belajar di Lembaga Pelatihan Moralitas Budi Pekerti Bangsa Indonesia. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji regresi linier sederhana menunjukkan model persamaan **Y = 15,22 + 0,785X**. Konstanta sebesar 15,22 menunjukkan skor dasar kecerdasan emosional warga belajar, sedangkan koefisien regresi sebesar 0,785 mengindikasikan bahwa setiap peningkatan satu satuan pada penggunaan media *e-book* interaktif berbasis Canva meningkatkan kecerdasan emosional sebesar 0,785 satuan.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan penelitian dan simpulan yang telah dikemukakan, peneliti mengajukan saran-saran praktis sebagai bentuk implikasi dari hasil penelitian ini :

1. Bagi warga belajar diharapkan dapat lebih proaktif dan antusias dalam memanfaatkan media *e-book* interaktif berbasis Canva selama proses pembelajaran, guna mengoptimalkan pengembangan kecerdasan emosional secara mandiri
2. Bagi Orang Tua Diharapkan dapat memberikan dukungan serta pendampingan yang berkelanjutan di rumah, sehingga nilai-nilai kecerdasan emosional yang telah dipelajari melalui media *e-book* interaktif dapat diimplementasikan dalam perilaku keseharian.
3. Bagi Lembaga Pelatihan Moralitas Budi Pekerti Bangsa Indonesia

diharapkan pihak Lembaga dapat mengadopsi dan mengintegrasikan penerapan media *e-book* Interaktif berbasis Canva ke dalam kurikulum pelatihan rutin.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya disarankan untuk melakukan pengembangan materi yang lebih spesifik, misalnya fokus pada satu indikator kecerdasan emosional tertentu (seperti resolusi konflik). Selain itu, disarankan pula untuk memperluas jangkauan penelitian dengan melibatkan lebih banyak responden di berbagai Lembaga pemasyarakatan atau rehabilitasi lainnya untuk menguji konsistensi efektivitas media ini pada konteks yang lebih luas.