

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil analisis terkait kondisi bahan ajar, belum tersedianya bahan ajar e-modul terutama e-modul permainan tradisional bermuatan karakter, kemudian bahan ajar dalam bentuk cetak belum tersedia dalam jumlah yang banyak sehingga tidak dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar mandiri oleh peserta didik. Kemudian pengetahuan dan pengalaman peserta didik tentang permainan tradisional masih sedikit peserta didik yang mengetahui ragam permainan tradisional di Indonesia.
2. Perancangan e-modul dilakukan mengacu pada hasil analisis yang telah dilakukan. Dalam tahap perancangan peneliti berdasarkan pada komponen modul yaitu berupa tujuan pembelajaran, materi ajar, latihan, dan umpan balik yang diberikan oleh peserta didik.
3. Pengembangan e-modul permainan tradisional gobak sodor bermuatan karakter menggunakan berbagai platform yaitu canva, flip pdf corporate, dan appsgeyser. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan hasil bahwa e-modul permainan tradisional gobak sodor bermuatan karakter ini layak untuk digunakan.
4. Implementasi penggunaan e-modul permainan tradisional bermuatan karakter dilakukan pada dua tahap uji coba dengan jumlah peserta didik 26 orang dalam satu rombel.
5. E-modul permainan tradisional gobak sodor bermuatan karakter untuk kelas IV Sekolah Dasar yang telah di desain dan dikembangkan berdasarkan validasi ahli pedagogik, ahli media, dan ahli pendidikan karakter dinyatakan layak digunakan dan memperoleh respon sangat baik dalam penggunaannya.

## 5.2 Implikasi

Berdasarkan uraian dari kesimpulan hasil penelitian, diperoleh beberapa implikasi dalam pengembangan bahan ajar e-modul permainan tradisional bermuatan karakter yaitu:

1. E-modul permainan tradisional bermuatan karakter layak digunakan sebagai salah satu bahan ajar yang dapat membantu dalam menanamkan nilai karakter bagi peserta didik dengan cara yang menarik dan inovatif.
2. E-modul permainan tradisional bermuatan karakter dapat membantu memberikan informasi kepada peserta didik tentang permainan tradisional di Indonesia sebagai kekayaan budaya yang harus di lestarikan.
3. Pemanfaatan teknologi terhadap pembelajaran dapat digunakan sebagai upaya untuk memberikan dampak positif dari kemajuan teknologi.
4. Canva, flip pdf corporate, dan appsgeyser merupakan platform perlu dipelajari oleh pendidik dalam menciptakan bahan ajar yang inovatif dan bersifat interaktif serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

## 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan E-modul permainan tradisional bermuatan karakter oleh peneliti maka peneliti merekomendasikan beberapa hal sebagai pertimbangan untuk perbaikan sebagai berikut:

1. Bagi pendidik, pengembangan e-modul bermuatan karakter ini dapat dilakukan dengan tujuan menciptakan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Kemudian inovasi yang disajikan dalam bentuk digital harus terus dilakukan sebagai pembaharuan dalam bidang pendidikan seiring dengan perkembangan zaman.
2. Bagi Peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan atau referensi yang digunakan untuk melakukan pengembangan bahan ajar dengan melakukan beberapa penyempurnaan. Kemudian bagi peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan e-modul sebagai bahan ajar direkomendasikan untuk

memilih sekolah sasaran yang memiliki fasilitas yang diperlukan sebagai penunjang dalam penelitian.