

BAB VI

SIMPULAN DAN SARAN

6.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dirumuskan simpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan penyebaran angket kepada guru sekolah dasar, ditemukan bahwa integrasi media pembelajaran digital dalam proses belajar mengajar masih belum optimal. Banyak guru belum memanfaatkan teknologi secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu penyebab utamanya adalah rendahnya self-efficacy atau kepercayaan diri guru dalam menggunakan perangkat digital dan aplikasi pembelajaran. Guru merasa belum memiliki kemampuan yang cukup untuk mengoperasikan teknologi secara efektif, sehingga enggan mencoba hal baru dalam menyampaikan materi ajar. Selain itu, minimnya pelatihan atau workshop yang berkelanjutan terkait teknologi pendidikan juga menjadi hambatan signifikan. Banyak guru belum pernah mendapatkan bimbingan khusus tentang penggunaan media digital dalam konteks pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Ketidakterjangkauan pelatihan ini berdampak pada rendahnya kesiapan guru dalam mengikuti perkembangan teknologi pendidikan. Kondisi ini diperburuk dengan keterbatasan infrastruktur di beberapa sekolah, terutama yang berada di wilayah terpencil atau kurang berkembang. Akses internet yang tidak stabil, kurangnya perangkat seperti komputer dan proyektor, serta keterbatasan ruang belajar menjadi kendala utama. Oleh karena itu, dibutuhkan solusi berupa peningkatan kapasitas guru melalui pelatihan serta penyediaan fasilitas pendukung yang memadai agar penggunaan media digital dapat lebih optimal dan merata di semua sekolah.
2. Tahap desain merupakan langkah penting dalam proses pengembangan e-modul digital skill berbasis Canva for Education. Pada tahap ini, modul

dirancang dengan pendekatan yang fleksibel agar dapat digunakan dalam berbagai kondisi pembelajaran, baik secara daring (online) maupun luring (offline). Fleksibilitas ini sangat penting mengingat tidak semua sekolah, terutama di daerah terpencil, memiliki akses internet yang stabil atau perangkat digital yang memadai. Desain e-modul disusun agar dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti komputer, laptop, maupun ponsel pintar. Konten dalam modul dirancang dengan bahasa yang sederhana dan sistematis, serta dilengkapi dengan panduan langkah demi langkah yang memudahkan guru dalam memahami dan mengimplementasikan materi. Modul juga mencakup elemen interaktif seperti gambar, ilustrasi, dan contoh desain menggunakan Canva yang dapat memotivasi guru untuk lebih aktif dalam mencoba teknologi baru. Storyboard atau kerangka modul dirancang secara detail untuk memastikan alur pembelajaran yang logis dan mudah diikuti. Materi disesuaikan dengan kebutuhan guru sekolah dasar, mulai dari pengenalan fitur Canva hingga praktik membuat media pembelajaran sendiri. Dengan desain yang adaptif dan kontekstual, e-modul ini diharapkan mampu menunjang peningkatan keterampilan digital guru secara efektif dalam berbagai situasi pembelajaran.

3. Pada tahap pengembangan, dilakukan proses validasi terhadap e-modul digital skill berbasis Canva for Education oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kelayakan isi dan tampilan modul sebelum diimplementasikan. Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan bahwa e-modul ini tergolong dalam kategori "layak digunakan", dengan skor kelayakan sebesar 84%. Artinya, konten yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, akurat, relevan, dan dapat membantu guru dalam memahami serta meningkatkan keterampilan digital mereka. Sementara itu, hasil validasi dari ahli media menunjukkan persentase sebesar 77%, yang juga berada dalam kategori "layak digunakan", meskipun terdapat beberapa catatan penting untuk perbaikan. Beberapa saran dari validator meliputi penggantian font agar lebih menarik,

penyesuaian gambar visual dari anak menjadi guru agar lebih sesuai dengan sasaran pengguna, serta penambahan elemen interaktif seperti video pembelajaran, tombol navigasi yang aktif, dan barcode/link untuk akses cepat ke modul. Perbaikan-perbaikan ini bertujuan agar modul menjadi lebih interaktif, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan guru sekolah dasar. Dengan demikian, e-modul yang dikembangkan tidak hanya layak secara isi dan tampilan, tetapi juga lebih fungsional dan aplikatif dalam praktik pembelajaran.

4. Implementasi e-modul digital skill berbasis Canva for Education dilakukan pada sejumlah guru sekolah dasar di Gugus V Kecamatan Cipatujah, Kabupaten Tasikmalaya. Hasil implementasi menunjukkan bahwa sebanyak 42% guru memberikan penilaian kategori "baik" terhadap e-modul yang digunakan. Penilaian ini terutama terlihat pada aspek pembelajaran interaktif dan pengembangan self-efficacy guru, di mana mereka merasa lebih percaya diri dalam menggunakan media digital, khususnya Canva, untuk membuat materi ajar yang menarik dan relevan. Guru menyatakan bahwa penggunaan e-modul membantu mereka memahami konsep desain pembelajaran digital secara praktis. Elemen interaktif seperti panduan langkah-langkah, contoh desain visual, dan video tutorial dirasakan sangat membantu. Selain itu, fleksibilitas modul yang dapat diakses secara daring maupun luring menjadi nilai tambah dalam penerapannya. Namun demikian, masih ditemukan beberapa tantangan yang menghambat implementasi secara optimal. Beberapa guru mengalami kesulitan dalam pengelolaan data siswa secara digital, seperti rekap nilai dan dokumentasi pembelajaran. Selain itu, terdapat kendala teknis seperti keterbatasan perangkat, gangguan koneksi internet, serta kesulitan dalam menavigasi fitur Canva yang lebih kompleks. Temuan ini menunjukkan pentingnya dukungan teknis lanjutan dan pelatihan tambahan agar e-modul dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh seluruh guru.

5. Evaluasi menunjukkan bahwa meskipun modul ini membantu meningkatkan keterampilan digital, diperlukan penguatan materi teknis dan pelatihan lanjutan agar dampaknya lebih maksimal. Hasil evaluasi terhadap penggunaan e-modul digital skill berbasis Canva for Education menunjukkan bahwa modul ini berkontribusi positif dalam meningkatkan keterampilan digital guru, khususnya dalam hal desain media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Guru merasa lebih terbantu dengan adanya panduan langkah demi langkah, contoh aplikasi nyata dalam pembelajaran, serta fleksibilitas modul yang bisa diakses kapan saja dan di mana saja. Modul juga mampu mendorong guru untuk lebih percaya diri (self-efficacy) dalam menggunakan teknologi, yang sebelumnya menjadi salah satu kendala utama. Namun, hasil evaluasi juga mengindikasikan bahwa masih dibutuhkan penguatan pada aspek materi teknis. Beberapa guru mengungkapkan bahwa mereka memerlukan penjelasan yang lebih rinci tentang fitur-fitur Canva yang lebih kompleks, serta bagaimana mengelola data pembelajaran secara digital. Selain itu, masih terdapat kebutuhan untuk pelatihan lanjutan yang bersifat praktis dan mendalam, terutama dalam hal troubleshooting teknis dan integrasi teknologi secara menyeluruh ke dalam kurikulum. Oleh karena itu, untuk memaksimalkan dampak e-modul ini, penting bagi pengembang dan instansi pendidikan untuk menyusun strategi pendampingan berkelanjutan. Pendekatan ini dapat membantu guru tidak hanya memahami, tetapi juga mampu menerapkan keterampilan digital secara konsisten dalam proses pembelajaran sehari-hari.

6.2 Saran

Berdasarkan simpulan di atas, terdapat beberapa saran penting yang dapat dijadikan acuan dalam pengembangan maupun implementasi e-modul digital skill berbasis Canva for Education. Saran ini disusun agar modul yang telah dirancang tidak hanya berhenti pada tahap uji coba, tetapi dapat berkembang lebih lanjut

sehingga memberikan manfaat yang lebih besar bagi guru dan dunia pendidikan secara umum.

1. Pelatihan lanjutan untuk guru

Meskipun e-modul sudah memberikan dasar keterampilan digital, sebagian guru masih merasa kesulitan dalam hal pengelolaan data digital dan pemecahan masalah teknis ketika menggunakan aplikasi. Oleh karena itu, pelatihan lanjutan yang lebih mendalam sangat dibutuhkan. Pelatihan ini diharapkan dapat memberikan pengalaman praktik nyata, termasuk troubleshooting sederhana yang sering ditemui di lapangan.

2. Penyempurnaan isi e-modul

Agar lebih efektif, isi e-modul perlu disempurnakan dengan menambahkan berbagai fitur pendukung. Misalnya, penyertaan video pembelajaran yang interaktif, penambahan barcode atau QR code untuk akses cepat, serta panduan teknis langkah demi langkah yang sederhana dan mudah dipahami. Penyempurnaan ini akan membuat modul lebih praktis sekaligus menarik.

3. Dukungan dari pihak sekolah

Keberhasilan penggunaan e-modul tidak hanya bergantung pada guru, tetapi juga membutuhkan dukungan penuh dari pihak sekolah. Dukungan tersebut dapat berupa penyediaan infrastruktur yang memadai seperti jaringan internet yang stabil, perangkat pembelajaran digital, serta alokasi waktu khusus untuk pelatihan guru.

4. Pengembangan untuk jenjang lain

E-modul digital skill ini memiliki potensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut, tidak hanya terbatas pada guru sekolah dasar, tetapi juga untuk jenjang pendidikan lain atau mata pelajaran yang lebih spesifik. Dengan demikian, manfaatnya akan semakin luas dan mampu menjawab kebutuhan guru di berbagai bidang.

5. Penelitian lanjutan

Disarankan dilakukan penelitian lanjutan guna mengevaluasi dampak jangka panjang dari penggunaan e-modul ini. Penelitian tersebut penting

untuk melihat sejauh mana e-modul mampu memengaruhi perubahan perilaku mengajar guru di kelas, peningkatan self efficacy, serta adaptasi guru terhadap teknologi dalam jangka waktu yang lebih panjang.

Dengan berbagai saran ini, diharapkan pengembangan e-modul digital skill berbasis Canva for Education dapat terus ditingkatkan dan benar-benar menjadi solusi inovatif bagi peningkatan kualitas pembelajaran di era digital