

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang sudah dipaparkan pada bab sebelumnya, didapatkan simpulan sebagai berikut:

1. Desain awal Modul Ekoratif materi kegiatan ekonomi dan ekonomi kreatif berbasis *learning cycle* untuk mengembangkan ekonomi kreatif siswa kelas V pada pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar ini disusun berdasarkan empat belas komponen yaitu 1) halaman sampul depan; 2) identitas diri siswa; 3) petunjuk penggunaan modul; 4) daftar isi; 5) capaian pembelajaran; 6) tujuan pembelajaran; 7) uraian materi; 8) soal latihan; 9) lembar proyek; 10) lembar refleksi; 11) evaluasi akhir; 12) kunci jawaban; 13) daftar pustaka; 14) halaman sampul belakang yang menjadi kerangka penting dalam penyusunan modul, komponen-komponen tersebut dikembangkan dengan menggunakan canva desain sehingga terbentuklah desain awal dari Modul Ekoratif.
2. Modul yang dikembangkan peneliti mendapatkan penilaian yang baik setelah melalui proses validasi para ahli (ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa). Setelah dilakukan rekapitulasi penilaian dari para ahli, didapatkan hasil penilaian dari ahli materi yang memperoleh kategori sangat baik, penilaian dari ahli bahasa yang memperoleh kategori sangat baik, dan penilaian dari ahli media yang memperoleh kategori sangat baik. Secara keseluruhan, modul ini memperoleh nilai rata-rata 88% dengan kategori “Sangat Baik” yang berarti modul yang dikembangkan oleh peneliti, layak untuk digunakan.
3. Desain akhir Modul Ekoratif materi kegiatan ekonomi dan ekonomi kreatif berbasis *learning cycle* untuk mengembangkan ekonomi kreatif siswa kelas V pada pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar ini merupakan bentuk pengembangan dari desain awal setelah melakukan revisi dari validator ahli. Perubahan antara desain awal dengan desain akhir diantaranya adalah

perbaiki tujuan pembelajaran dan perbaikan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran berdasarkan saran dari ahli materi. Perbaiki tanda baca dan kesalahan penulisan berdasarkan saran dari ahli bahasa. perbaiki font untuk menyesuaikan keterbacaan berdasarkan saran dari ahli media. Format akhir dari desain Modul Ekoratif merupakan format digital yang telah disusun berdasarkan fase-fase pada model *learning cycle*. Pada pengembangan bentuk digitalnya, komponen-komponen modul yang dikembangkan juga tidak terlepas dari karakteristik modul yang harus diperhatikan seperti *self instruction*, *self contained*, *stand alone*, *user friendly*, dan utamanya *adaptive* yang memperhatikan keadaptasian terhadap perkembangan teknologi.

4. Modul Ekoratif berhasil mengembangkan ekonomi kreatif siswa dari segi pemahaman maupun keterampilan, setelah dilaksanakan implementasi modul secara langsung di kelas selama 4 hari dengan melakukan *pre-test* terlebih dahulu. Hasil *pre-test* menunjukkan perolehan nilai rata-rata sebesar 49. Setelah dilakukan *pre-test*, dilanjutkan dengan melakukan pembelajaran sesuai rancangan dan melakukan proyek usaha, selanjutnya dilakukan *post-test* dengan perolehan nilai rata-rata 80. Peningkatan ini terjadi karena pemilihan model *learning cycle*, sehingga anak bukan hanya mengembangkan pemahaman tetapi juga mengembangkan keterampilannya dalam bidang ekonomi kreatif, konten materi dalam modul juga disusun secara sistematis dan menarik.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan rekomendasi yang dapat dijadikan bahan pertimbangan dan ditindaklanjuti di kemudian hari sebagai berikut:

- a. Siswa
 1. Siswa dapat memiliki pengetahuan mengenai kegiatan ekonomi dan ekonomi kreatif serta menuangkan ide-ide kreatifnya dalam merencanakan sebuah usaha melalui Modul Ekoratif ini.

2. Siswa dapat menggunakan Modul Ekoratif ini sebagai sumber pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa secara mandiri dimanapun dan kapanpun.
- b. Guru
1. Modul IPAS ini dapat digunakan oleh guru sebagai perangkat pembelajaran dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPAS di kelas 5 materi kegiatan ekonomi dan ekonomi kreatif.
 2. Guru hendaknya dapat melakukan inovasi serta mengembangkan kembali kegiatan elaborasi yang ada pada modul dalam menumbuhkan kreativitas siswa pada materi kegiatan ekonomi dan ekonomi kreatif utamanya dalam merancang sebuah usaha di sekolah.
- c. Peneliti Selanjutnya
1. Peneliti selanjutnya hendaknya dapat melakukan uji coba efektivitas produk kepada jumlah partisipan siswa yang jauh lebih banyak agar dapat menghasilkan hasil penelitian dari implementasi yang lebih beragam.
 2. Peneliti selanjutnya mengembangkan instrument yang dapat mengukur keterampilan siswa dalam bidang ekonomi kreatif sehingga pengembangan keterampilan siswa dapat terukur dengan jelas.
 3. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengunggah modul digital ini ke pengunduhan resmi seperti *Google Play Store*, agar modul ini dapat diunduh dengan mudah oleh siswa dan tidak terbaca sebagai aplikasi berbahaya.