

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan rumusan masalah, maka pengembangan media pembelajaran ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pengembangan *E-book* Berbasis Aplikasi Canva Kelas III Tema 1 Ciri-ciri Makhluk Hidup dikelas III valid karena dari hasil evaluasi dan validasi dari peserta didik dan validator menunjukkan nilai yang valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang sesuai kurikulum dan perkembangan teknologi.
2. *E-book* Berbasis Aplikasi Canva Kelas III Tema 1 Ciri-ciri Makhluk Hidup layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik di SDN Giriharjo 2 Ngrambe Ngawi karena mampu meningkatkan motivasi belajar dan efektif meningkatkan pemahaman peserta didik.

Dengan kesimpulan tersebut, tujuan dari pengembangan dapat tercapai, dimana tujuan pengembangan sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan *E-book* Berbasis Aplikasi Canva Kelas III Tema 1 Ciri-ciri Makhluk Hidup dikelas yang valid. Karena sesuai dengan kurikulum dan hasil dari validasi yang layak.
2. Untuk mengetahui efektifitas pengembangan *E-book* Berbasis Aplikasi Canva Kelas III Tema 1 Ciri-ciri Makhluk Hidup. Dari hasil pengembangan dan evaluasi di lapangan dapat diketahui bahwa *e-book* layak dan efektif digunakan

sebagai pilihan dalam menggunakan bahan ajar karena meningkatkan motivasi dalam kegiatan belajar secara aktif dan kreatif. Tentunya memanfaatkan teknologi yang canggih untuk pembelajaran yang menarik sebagai daya dukung untuk meningkatkan proses pembelajaran. Adanya kombinasi teknologi yang sudah tersedia yang bervariasi yang dapat digunakan sebagai sumber belajar, sehingga pembelajar dapat memanfaatkan *e-book* sebagai sumber belajar alternatif.

## **B. Saran Pemanfaatan**

Saran dalam penelitian pengembangan *E-book* berbasis aplikasi Canva kelas III tema 1 sub tema ciri-ciri makhluk hidup berdasarkan hasil pengembangan media pembelajar.

1. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva dengan menambahkan fitur yang lebih menarik dan dapat juga menambahkan soal, menambahkan link soal yang lebih menarik agar membuat peserta didik termotivasi untuk memahami materi. Tentunya dengan sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran.
2. Bagi pendidik, diharapkan dapat memanfaatkan penggunaan media pembelajaran secara berdampingan dengan teknologi secara optimal dan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik serta menyenangkan bagi peserta didik.

### **C. Rekomendasi**

Rekomendasi yang dapat diajukan mengenai pemanfaatan dan pengembangan bahan pembelajaran lebih lanjut, serta dapat menjadi masukan dan bahan pertimbangan dalam bidang pendidikan yaitu:

- a. Pengembangan *E-book* berbasis aplikasi Canva kelas III tema 1 sub tema ciri- ciri makhluk hidup ini dapat digunakan di sekolah di manapun.
- b. Agar pengembangan produk bahan ajar dengan memanfaatkan teknologi dapat berdayaguna lebih lanjut dengan segala kelemahan dan kelebihan pada pengembangan ini dan dapat dikembangkan oleh peneliti yang lainnya agar menjadi lebih baik lagi.
- c. Untuk pengembangan lebih lanjut yang lebih baik, disarankan untuk membandingkan beberapa media yang dikenal selama ini, sehingga peserta didik dapat memilih media pembelajaran yang tepat agar dapat meningkatkan hasil belajar pada peserta didik.