

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil penelitian pengembangan *e-modul* berbasis *canva for education* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas XI TKJ SMK PGRI Wonoasri Materi Peluang Usaha terdapat beberapa kesimpulan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Media yang dihasilkan dan dikembangkan adalah *e-modul* siswa kelas XI TLK SMK PGRI Wonoasri berbasis *canva* yang menggunakan teknik penelitian dan metodologi pengembangan 4D dengan 4 tahapan yaitu mengidentifikasi, merancang, membuat, dan menyebarkan, untuk meningkatkan motivasi belajar peluang usaha.
2. Model dan desain produk pengembangan *e-modul* berasal dari aplikasi *canva* yang berisi desain dan komponen *e-modul* yang telah mendapatkan validasi dari para ahli dengan memuat materi peluang usaha yang kemudian diupload pada aplikasi *heyzine* berbentuk *flipbook* dan diakses menggunakan *scan barcode*.
3. Keberhasilan *e-modul* berbasis *canva for education* dinilai oleh 5 validator atau ahli yaitu dua ahli materi, dua ahli media, dan satu validator angket respon peserta didik. Tingkat kevalidan *e-modul* berbasis *canva for education* berdasarkan penilaian para ahli mendapatkan persentase dari ahli materi sebesar 95,8%, ahli media

sebesar 97,6%, dan validator angket sebesar 97%. Hasil gabungan persentase dari semua ahli yaitu sebesar 96,7%

B. Keterbatasan Produk

Pengembangan *e-modul* berbasis *canva for education* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas XI TKJ SMK PGRI Wonoasri materi peluang usaha memiliki keterbatasan yaitu sebelum digunakan harus melalui beberapa proses seperti persiapan materi, perancangan, dan produksi sehingga terciptalah sebuah produk *e-modul* yang disiapkan untuk menunjang aktivitas pembelajaran siswa di kelas.

C. Implikasi Hasil Penelitian

Pengembangan bahan ajar *e-modul* berbasis *canva for education* memberikan implikasi sebagai berikut.

1. Produk *e-modul* berbasis *canva for education* diharapkan dapat memfasilitasi peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dipadukan dengan kegiatan menciptakan peluang usaha untuk bisnis pemula.
2. Produk *e-modul* berbasis *canva for education* dapat memudahkan peserta didik menjadi salah satu alat bantu bahan ajar yang dapat diakses secara digital dengan mudah.
3. Produk *e-modul* berbasis *canva for education* dapat digunakan sebagai referensi guru dalam pelaksanaan pembelajaran Projek Kreatif & Kewirausahaan (PKK).

4. Produk *e-modul* berbasis *canva for education* telah melakukan uji validasi. Hasil uji validasi menyatakan bahwa produk *e-modul* layak digunakan dalam pembelajaran.

D. Saran

Berdasarkan implikasi dan kesimpulan penelitian yang dilaksanakan. Peneliti memberikan saran sebagai berikut.

1. Secara Teoritis

Di era digitalisasi ini, *canva for education* dapat menjadi sumber referensi bahan ajar *e-modul* berbasis pendidikan yang layak digunakan dalam pembelajaran abad 21. Hal ini akan meningkatkan motivasi siswa dan menawarkan perspektif segar tentang kegiatan belajar mengajar di kelas.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Peserta Didik

Bahan ajar *e-modul* berbasis *canva for education* dapat menjadi sumber belajar peserta didik dengan penyajian yang lebih menarik sesuai dengan perkembangan dan kemajuan teknologi.

- b. Bagi Guru

Peneliti berharap supaya hasil produk *e-modul* berbasis *canva for education* menjadi salah satu alternatif guru sebagai sumber bahan ajar dengan berbagai kegiatan dalam *e-modul* yang menarik dan mampu memotivasi siswa untuk menciptakan peluang usaha baru terhadap kondisi lingkungan sekitar.

c. Bagi Sekolah

Bahan ajar *e-modul* berbasis *canva for education* dapat menjadi referensi bahan ajar guna meningkatkan kualitas pembelajaran yang ada di sekolah. serta untuk mendukung visi dan misi sekolah dalam mencetak generasi penerus bangsa yang mampu bersaing untuk masa depan sesuai dengan perkembangan zaman.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya sehingga dapat melakukan penelitian dengan mengembangkan *e-modul* berbasis *canva for education* pada mata pelajaran lain yang lebih imajinatif dan menarik