

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Melalui implementasi prosedur penelitian dan pengembangan yang berbasis pada model ADDIE, studi ini telah berhasil mewujudkan luaran berupa e-modul interaktif yang dikonstruksi menggunakan platform Canva untuk materi Hari Akhir bagi peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Pengembangan media ini diorientasikan untuk menjawab kebutuhan akan inovasi bahan ajar yang mampu mentransformasikan konsep eskatologi yang bersifat abstrak menjadi representasi visual yang lebih konkret. Hal tersebut selaras dengan fase perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang, menurut teori Jean Piaget, masih berada pada tahap operasional konkret.

Produk akhir e-modul ini telah melalui tahap validasi yang komprehensif serta serangkaian revisi berdasarkan masukan dari para ahli. Berdasarkan tinjauan teoretis dan teknis, e-modul ini dinilai sangat layak digunakan. Hal ini dibuktikan dengan skor validasi ahli media sebesar 97,14% (kategori Sangat Layak) dan ahli materi sebesar 91,67% (kategori Sangat Layak). Beberapa revisi krusial yang telah diimplementasikan, seperti pengubahan narasi teks menjadi ilustrasi visual pada materi kiamat sugra dan kubra, penambahan background pembelajaran, serta optimalisasi

fitur interaktif dan kuis, terbukti berhasil menyempurnakan kualitas instruksional media sesuai dengan prinsip Multimedia Learning Theory.

Implementasi produk hasil revisi ini memberikan kontribusi positif yang terverifikasi melalui instrumen statistik. Temuan dalam uji coba lapangan mengonfirmasi adanya eskalasi minat belajar peserta didik, dari rerata minat awal sebesar 62,7% meningkat secara signifikan menjadi 86,6% pada minat akhir. Hasil uji Paired Sample T-Test memperkuat temuan tersebut dengan nilai signifikansi ($\text{Sig. } 0,000 < 0,05$). Selain itu, tingkat efektivitas media diklasifikasikan dalam kriteria “Cukup Efektif” berdasarkan perolehan skor N-Gain sebesar 63,8%. Dengan demikian, secara empiris dan teoretis, e-modul interaktif ini dinyatakan sebagai instrumen yang valid, praktis, serta efektif dalam mereduksi kejenuhan siswa dan mengoptimalkan minat belajar pada mata pelajaran PAI

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Saran Pengembangan

1. Saran Pemanfaatan

Untuk mengoptimalkan efektivitas e-modul interaktif ini dalam proses pembelajaran, disarankan beberapa langkah pemanfaatan sebagai berikut:

- d.** Fasilitasi Perangkat dan Jaringan: Mengingat e-modul ini diakses melalui tautan Heyzine Flipbook berbasis web, pendidik dan peserta didik harus memastikan ketersediaan gawai (ponsel pintar atau laptop) serta stabilitas koneksi

internet agar seluruh elemen multimedia (animasi, backsound, video) dapat berjalan lancar tanpa lag.

- e. Integrasi Pembelajaran: Pendidik disarankan tidak menggunakan e-modul ini sebagai pengganti guru secara mutlak, melainkan sebagai media komplementer pendamping. Pendidik tetap perlu memberikan scaffolding (bimbingan terarah) saat siswa mengeksplorasi materi.
- f. Literasi Digital: Sebelum pembelajaran dimulai, pendidik harus meluangkan waktu untuk mengarahkan peserta didik membaca "Petunjuk Penggunaan" dan memahami fungsi tombol navigasi agar mereka dapat belajar secara mandiri tanpa kebingungan teknis.

2. Saran Diseminasi

Agar manfaat media pembelajaran ini dapat dirasakan secara lebih luas, langkah diseminasi yang dapat dilakukan meliputi:

- a. Tingkat Institusi: Membagikan tautan URL produk kepada sesama guru PAI di SDN Betet 1 Kota Kediri untuk diintegrasikan ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau Modul Ajar kurikulum sekolah.
- b. Tingkat Komunitas: Mensosialisasikan media ini dalam forum Kelompok Kerja Guru (KKG) PAI tingkat gugus atau kecamatan sebagai rujukan inovasi media pembelajaran digital yang ramah anak dan minim biaya.

3. Saran Pengembangan

Berdasarkan temuan dan keterbatasan selama penelitian, direkomendasikan beberapa hal untuk penelitian atau pengembangan di masa depan:

- a. Perluasan Materi: E-modul ini hanya berfokus pada materi Iman Kepada Hari Akhir kelas V. Diharapkan ada pengembangan e-modul dengan platform serupa untuk bab atau materi PAI lainnya yang juga bersifat abstrak.
- b. Aksesibilitas Luring (Offline): Menyadari keterbatasan terkait ketergantungan internet, pengembang selanjutnya disarankan mengeksplorasi perangkat lunak atau format yang memungkinkan e-modul interaktif (beserta video dan kuisnya) diunduh menjadi aplikasi mandiri (file .apk atau .exe) sehingga dapat diakses tanpa koneksi internet.
- c. Peningkatan Efektivitas: Mengingat hasil N-Gain berada pada level "Cukup Efektif" (63,8%), peneliti selanjutnya dapat menambahkan elemen gamifikasi yang lebih kompleks atau sistem reward digital di dalam modul untuk mendongkrak minat belajar ke kategori efektivitas yang lebih tinggi.