

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Validitas *E-modul* berbasis budaya minangkabau untuk siswa kelas IV sekolah dasar dinyatakan sangat valid dengan rata-rata nilai validitas 3,71 dimana nilai validitas *E-modul* berbasis budaya minangkabau oleh ahli materi mendapatkan nilai 3,65 dengan kriteria sangat valid, nilai validitas *E-modul* berbasis budaya minangkabau oleh ahli desain mendapatkan nilai 3,76 dengan kriteria sangat valid, dan nilai validitas *E-modul* berbasis budaya minangkabau oleh ahli bahasa mendapatkan nilai 3,72 kriteria sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa *E-modul* berbasis budaya minangkabau valid digunakan sebagai salah satu bahan ajar IPA untuk siswa kelas IV sekolah dasar.
2. Praktikalitas *E-modul* berbasis budaya minangkabau untuk siswa kelas IV sekolah dasar oleh guru dan siswa dinyatakan sangat praktis dengan rata-rata presentase yang diperoleh 89,68%, dimana persentase praktikalitas *E-modul* berbasis budaya minangkabau oleh guru yaitu 92,8% dengan kriteria sangat praktis, dan presentase praktikalitas *E-modul* berbasis budaya minangkabau oleh siswa yaitu 86,56% dengan kriteria sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa *E-modul* berbasis budaya

minangkabau praktis digunakan sebagai salah satu bahan ajar IPA untuk siswa kelas IV SD.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka peneliti mempunyai saran sebagai berikut :

1. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan *E-modul* berbasis budaya minangkabau dengan KD dan materi yang lain.
2. Bagi guru kelas IV, agar bisa memanfaatkan *E-modul* berbasis budaya minangkabau ini dengan baik sebagai bahan ajar yang dapat digunakan sebagai sumber belajar tambahan dan membantu guru dalam proses pembelajaran.
3. Untuk siswa kelas IV SD, agar bisa memanfaatkan dan memahami *E-modul* berbasis budaya minangkabau dengan baik sebagai sumber belajar untuk mendapatkan ilmu.
4. Bagi pembaca, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang penggunaan bahan ajar berupa *E-modul* berbasis budaya minangkabau.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, S. (2022). Rimbo Larangan Kearifan Lokal Masyarakat Minang Kabau Untuk Menjaga Kelestarian Sumber Daya Alam dan Lingkungan. *Agroprimatech* Vol. 3, 75.
- Agustami, R. P., Wiyanto, W., & Alimah, S. (2017). Persepsi Guru dan Siswa Terhadap Pembelajaran IPA Terpadu Serta Implikasinya di SMP. *Journal of Innovative Science Education*, 6(1), 96-103.
- Amini, R., & Saniyah, S. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Picture And Picture di Sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 835-841
- Ardaya, D. A. (2016). Penerapan pendekatan saintifik untuk meningkatkan pemahaman konsep materi IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 72-83.
- Ardipal, A. (2015). Peran Partisipan sebagai Bagian Infrastruktur Seni di Sumatera Barat : Perkembangan Seni Musik Talempong Kreasi. *Resintal: Journal of Performing Arts*, 16(1), 15-24.
- Bilal, H. (2022). *Dendang Singgalang dalam Pertunjukan Saluang Dendang di Kecamatan Payakumbuh Utara Sumatera Barat* (Doctoral dissertation, ISI Yogyakarta).
- Bulan, S. (2020). Pembelajaran Online Berbasis Media Google Formulir dalam Tanggap Work Form Home masa Pandemi Covid-19 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Paser. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. (Nomor 1 tahun 2020) 18-19.
- Darmansyah, D., Jamarun, N., Firdaus, F., & Arifin, I. (2016). Pelatihan Instrumen Musik Tradisional Minangkabau di MAN 2 Gunung Padang Panjang. *Batoboh: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(2).

- Daryanto (2013). *Menyusun Modul (Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Dalam Mengajar)* Yogyakarta: Gava Media.
- Firdaus, D. R. S., Lubis, D. P., Susanto, D., & Soetarjo, E. (2018). Potret Budaya Masyarakat Minangkabau Berdasar-kan Keenam Dimensi Budaya Hofstede. *Jurnal Sodality: Jurnal Sosiologi Pedesaan*, 6(2), 121-130.
- Hamalik, O. 2014. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Inah, E. N. (2015). Peran Komunikasi Dalam Interaksi Guru dan Siswa, *AI-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 8(2), 150-167
- Izzati, N. (2015). Pengembangan modul pembelajaran matematika bermuatan emotion quotient pada pokok bahasan himpunan. *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 4(2).
- Kosasih. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kuncahyono. (2018). Pengembangan E-modul (Modul Digital) Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 2(2), 219. <https://doi.org/10.32934/jmie.v2i2.75>
- Maestro, E., & Hadi, H. (2018). Pelaksanaan Kegiatan Ekstrakurikuler Talempong Pacik di SMP Negeri 2 Pariaman. *Jurnal Sendratasik*, 7(1), 7-14
- Muakhirin, B. (2014). Peningkatan hasil belajar IPA melalui pendekatan pembelajaran inkuiri pada siswa SD. *Jurnal ilmiah guru caraka olah pikir edukatif*, (1).
- Nurdin, S. (2015). Penerapan Pendekatan PAKEM dalam Pembelajaran IPA di MIN Rukoh. *PIONIR: Jurnal Pendidikan*, 4(2).
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.

- Putri, R. J. ,& Mudinillah, A. (2021). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VI di SDN 02 Tarantang. *MADROSATUNA: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 65-85.
- Riono, R., & Fauzi, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pai-Bp di SD Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 117-127
- Sari, R. T. (2017). Uji Validitas Modul Pembelajaran Biologi Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia Melalui Pendekatan Konstruktivisme Untuk Kelas IX SMP. *Scientiae Educatia: Jurnal Pendidikan Sains*, 6(1), 22-26
- Satriawati, H. (2015). Pengembangan E-modul Interaktif Sebagai Sumber Belajar Elektronika Dasar Kelas X SMKN 3 Yogyakarta. *Universitas Negeri Yogyakarta*. 13(3).
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Sysanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva untuk Membuat Konten Gambar pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk UKM. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430-436.
- Silitonga, F. S. (2018). Desain E-modul Berbasis Kemaritiman Pada Matakuliah Kimia Lingkungan Dengan Pendekatan *Project Based Learning*. *Jurnal Zarah*, 6(2), 63–67.
- Sugiyono. (2021). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Susanti, R. (2017). Pengembangan modul pembelajaran PAI berbasis kurikulum 2013 di kelas V sd negeri 21 batubasa, tanah datar. *Jurnal manajemen, kepemimpinan dan supervise pendidikan*. Volume. 2. Nomor 2. Hlm. 156-173.

- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 7(2), 79-85
- Wijaya, I. K. W. B. (2018). Mengembangkan Kecerdasan Majemuk Siswa Sekolah Dasar (SD) Melalui Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Mutu Lulusan Sekolah Dasar. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 4(2), 147-154.
- Wijanarko, Y. (2017). Model pembelajaran Make a Match untuk pembelajaran IPA yang menyenangkan. *Taman cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 1(1).
- Wulansari, E. W., Kantun, S., & Suharso, P. (2018). Pengembangan E-modul Pembelajaran Ekonomi Materi Pasar Modal Untuk Siswa Kelas Xi Ips Man 1 Jember Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 1.
- Yuniseffendri, Y. (2014). Revitalisasi 'Alam Berkembang Jadi Guru' Dalam Budaya Berbahasa Di Minangkabau: Analisis Pemanfaatan Simbol Metafora Dalam Pepatah-Petitih Minangkabau. *Paramasastra: Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra dan Pembelajarannya*, 1(2).