

## **BAB V**

### **KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil temuan penelitian dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan beberapa hal esensial sebagai berikut.

1. Penelitian ini dimulai dari proses menganalisis kompetensi dasar, 3.4 mengaitkan kompetensi dasar dan 4.4. karakteristik peserta didik kelas IV, dan pentingnya media *Digitalbook* dalam pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan merancang GBPM. Kemudian selanjutnya ialah mengembangkan desain tersebut untuk dijadikan sebuah produk media pembelajaran berupa *DigitalBook*.
2. Setelah setiap tahapan dilakukan selanjutnya uji kelayakan media kepada ahli materi, ahli Bahasa, ahli media dan uji coba media *DigitalBook* kepada pengguna yaitu dua guru dan lima belas peserta didik kelas IV SDN NAGROG.
3. Respon pengguna terhadap media pembelajaran berupa *DigitalBook* mendapatkan respon positif dari pengguna yaitu guru dan peserta didik memberikan rekapitulasi akhir 84,1% dengan interpretasi “Sangat Layak”.

#### **5.2. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan ini diharapkan dapat berimplikasi terhadap peran dan kemajuan teknologi pada dunia pendidikan khususnya dalam mempermudah proses pembelajaran, sehingga media *Digitalbook* dalam pendekatan kualitatif ini membuat peserta didik tidak terlepas dari nilai budaya dan hakikatnya sebagai makhluk sosial. Hingga akhirnya media *DigitalBook* mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.

#### **5.3 Rekomendasi**

##### 1) Bagi Guru

Media pembelajaran yang dibuat dapat digunakan dalam proses pembelajaran di Kelas IV hal ini atas dasar penilaian para ahli dan uji coba pengguna kepada guru dan peserta didik. Selanjutnya guru dapat menggunakan media untuk membantu

proses pembelajaran dalam meningkatkan cara berpikir kritis dan imajinasi peserta didik.

## 2) Bagi Peneliti Selanjutnya

Uji coba media *DigitalBook* belum dilakukan secara luas, hanya saja baru diujicobakan dengan melibatkan satu guru dan lima belas peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan uji coba media *DigitalBook* secara luas untuk melihat sejauh mana peserta didik dapat berpikir tingkat tinggi dan sejauh mana daya imajinasi peserta didik dapat meningkat dengan menggunakan media *Digitalbook* ini.