

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian rancang bangun *flipbook* interaktif berbasis kemampuan *critical, creative, communication, collaboration* (4c) pada materi tokoh pahlawan nasional Indonesia kelas IV SD, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Rancang Bangun media pembelajaran ini mengacu pada langkah-langkah model penelitian pengembangan *Richey and Klein type 1* yang terdiri dari empat tahapan yaitu tahapan analisis (*analysis*), tahapan, desain (*design*), tahapan pengembangan (*development*), dan tahapan evaluasi (*evaluation*). Tahapan pertama yaitu tahapan analisis (*analysis*), peneliti telah melakukan analisis terhadap permasalahan yang dirasakan oleh guru dan siswa dalam menghadapi materi tokoh pahlawan nasional Indonesia, analisis terhadap karakteristik peserta didik, analisis terhadap materi tokoh pahlawan nasional Indonesia pada kurikulum merdeka, dan melakukan analisis kebutuhan media pembelajaran digital di Sekolah Dasar. Selanjutnya pada tahapan kedua ini yaitu tahapan desain (*design*), peneliti melakukan perancangan dalam bentuk garis besar program media (GBPM) dan pemilihan elemen-elemen yang digunakan seperti gambar pahlawan yang sesuai dengan materi pada kurikulum merdeka, kuis kemampuan 4C, dan multimedia untuk mengembangkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Tahapan ketiga yaitu pengembangan (*development*), pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan terhadap media hingga menghasilkan sebuah rancangan awal (*prototype*) pada media *flipbook* interaktif berbasis kemampuan 4C, setelah itu peneliti melakukan uji kelayakan kepada ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, kemudian setelah mendapatkan penilaian dan media layak untuk digunakan maka peneliti melakukan uji coba lapangan untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap *flipbook* interaktif berbasis kemampuan 4C di SDN 158 Babakansari Babakan Surabaya yang terdiri dari satu orang guru kelas V,

satu orang guru kelas IV, dan 26 orang siswa kelas IV SD. Hal tersebut mendapatkan dukungan dari wakasek kurikulum di SDN 158 babakansari Babakan Surabaya. Tahap keempat yaitu tahap evaluasi (*evaluation*), pada tahap ini peneliti melakukan penyempurnaan produk jika terdapat saran dan masukan dari pihak responden. *Flipbook* interaktif berbasis kemampuan 4c ini tidak dilakukan perbaikan karena respon guru dan siswa sangat baik dan tertarik sehingga tidak memberikan saran atau masukan perbaikan terhadap media, namun ada kekurangan yang perlu dievaluasi bahwa *flipbook* interaktif berbasis kemampuan 4C ini belum sepenuhnya dapat digunakan tanpa internet, hal tersebut dikarenakan terdapat *games* kemampuan 4c yang berbasis *online* sehingga harus menggunakan internet ketika memainkannya.

2. Kelayakan *flipbook* interaktif berbasis kemampuan 4C pada materi tokoh pahlawan nasional Indonesia ini dilakukan setelah *prototype flipbook* interaktif berbasis kemampuan 4C pada materi tokoh pahlawan nasional Indonesia selesai dirancang. Uji kelayakan dilakukan oleh para ahli, diantaranya ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Berdasarkan hasil uji kelayakan tersebut *flipbook* interaktif berbasis kemampuan 4C mendapatkan skor 84% dari ahli materi dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak” untuk digunakan dalam indikator yang memuat kesesuaian materi dan keakuratan materi IPS terkait tokoh pahlawan nasional Indonesia, dari ahli media mendapatkan skor 84,44% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak” untuk digunakan dalam indikator media yang memuat aspek kualitas tampilan dan kualitas teknis. Sedangkan dari ahli bahasa, *flipbook* interaktif berbasis kemampuan 4C memperoleh skor 92% dan masuk kategori “Sangat Layak” untuk digunakan dalam indikator kesesuaian tata bahasa yang digunakan. Berdasarkan hasil uji kelayakan dari para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa *flipbook* interaktif berbasis kemampuan 4C pada materi tokoh pahlawan nasional Indonesia kelas IV SD sudah sangat layak digunakan dalam proses pelaksanaan pembelajaran sebagai salah satu referensi media pembelajaran yang berbasis kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif yang digital.
3. Respon guru dan siswa dilakukan setelah *flipbook* interaktif berbasis kemampuan 4C mendapatkan validasi dan layak digunakan, kemudian untuk

mengetahui respon guru dan siswa di SDN 158 Babakansari Babakan Surabaya yang terdiri dari satu orang guru kelas V, satu orang guru kelas IV, dan 26 siswa kelas IV SD. Peneliti mendapatkan respon yang positif baik dari guru maupun siswa. Hasil angket respon dari guru memperoleh persentase 94,99% dan masuk dalam kategori “Sangat Layak” dengan indikator isi/materi dan media dalam pembelajaran IPS materi tokoh pahlawan nasional Indonesia, adapun hasil perolehan angket respon dari siswa memperoleh persentase 89,23% dan masuk kategori “Sangat Layak” dengan indikator isi/materi, media, dan karakteristik peserta didik. Selain itu, adapun kesan yang diberikan oleh peserta didik yaitu siswa sangat senang dan antusias ketika pembelajaran karena dapat menggunakan media yang interaktif dan digital sehingga pembelajaran tidak menjadi jenuh ataupun bosan. Berdasarkan respon dari para responden, maka dapat disimpulkan bahwa *flipbook* interaktif berbasis kemampuan 4C pada materi tokoh pahlawan nasional Indonesia kelas IV SD sangat layak digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran.

## 5.2 Implikasi

*Flipbook* interaktif berbasis kemampuan *critical, creative, communication, collaboration* (4C) pada materi tokoh pahlawan nasional Indonesia kelas IV SD sudah layak digunakan, karena terdapat implikasi sebagai berikut.

1. *Flipbook* interaktif berbasis kemampuan 4C dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan difasilitasi kemampuan 4C yaitu berpikir kritis (*critical*), kreatif (*creative*), komunikatif (*communication*), kolaboratif (*collaboration*) yang dapat membuat pembelajaran tidak jenuh dan dapat membuat siswa lebih mengekspresikan dirinya.
2. *Flipbook* interaktif berbasis kemampuan 4C dapat menarik perhatian peserta didik dengan dilengkapi gambar, video, audio, kuis, dan *games online* sehingga *flipbook* interaktif berbasis kemampuan 4C dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar.
3. *Flipbook* interaktif berbasis kemampuan 4C dapat membantu peserta didik dalam memahami materi saat pelaksanaan pembelajaran.
4. *Flipbook* interaktif berbasis kemampuan 4c dapat bermanfaat untuk mengulang kembali materi saat peserta didik lupa.

### 5.3 Rekomendasi

Peneliti menyadari masih banyak kekurangan dalam penelitian yang dilakukan. Oleh karena itu, peneliti menyarankan beberapa rekomendasi kepada peneliti selanjutnya untuk pengembangan maupun penggunaan media *flipbook* interaktif berbasis kemampuan 4C dalam materi tokoh pahlawan nasional Indonesia kelas IV SD. Adapun rekomendasi yang dapat diberikan peneliti yaitu sebagai berikut.

1. Kepada pihak lembaga pendidikan untuk mengadakan sosialisasi penggunaan teknologi terkhususnya media interaktif kepada guru, supaya guru mendapatkan pembekalan ilmu teknologi sejak awal mengajar dan meleak akan teknologi di zaman sekarang.
2. Kepada para guru, untuk dapat menggunakan *flipbook* interaktif berbasis kemampuan 4C pada materi tokoh pahlawan nasional Indonesia yang dapat membuat ketertarikan siswa dalam belajar meningkat dan siswa dapat lebih mengekspresikan dirinya melalui kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif.
3. Kepada peneliti lainnya yang hendak melakukan penelitian terkait konten IPS di SD terutama pada materi tokoh pahlawan nasional Indonesia, media *flipbook* interaktif berbasis kemampuan 4C ini bisa dijadikan referensi atau acuan dalam membuat media pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna sehingga dapat berkesan pada siswa kelas IV SD.
4. Kepada pihak yang akan melakukan penelitian terkait media pembelajaran *flipbook* interaktif berbasis kemampuan 4C, peneliti merekomendasikan untuk dapat membuat media *flipbook* interaktif berbasis kemampuan 4C yang lebih menarik lagi seperti *games* kemampuan 4c yang dapat diakses tanpa internet dengan subjek penelitian yang lebih luas. Perhatikan kembali saran-saran yang telah diberikan oleh para ahli dan respon pengguna.