

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

1.1 Simpulan

Berdasarkan hasil “Pengembangan Bahan Ajar Multimedia *Flipbook* Materi Keragaman Budaya Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar” yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan bahan ajar multimedia *flipbook* dilakukan dengan tahapan model ADDIE Rusdi pada aplikasi *canva* dan *heyzine* serta beberapa website lainnya yang menunjang kelengkapan bahan ajar multimedia *flipbook*. Pada bahan ajar multimedia *flipbook* materi keragaman budaya Indonesia ini terdiri dari beragam sajian materi seperti teks, gambar, ilustrasi, video, audio podcast, games dan kuis, ruang diskusi, 3D objek, dan AR sederhana yang mampu memfasilitasi berbagai gaya belajar siswa serta menambahkan informasi terkait dengan materi yang dipelajari. Setelah bahan ajar multimedia *flipbook* selesai dibuat dan dikembangkan, selanjutnya dilakukan validasi untuk di uji kelayakannya berdasarkan aspek materi, media, dan bahasa. Adapun hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan persentase sebesar 98,5% dengan interpretasi “Sangat Layak”, hasil validasi ahli media mendapatkan persentase sebesar 95,5% dengan interpretasi “Sangat Layak”, dan hasil validasi ahli bahasa mendapatkan persentase sebesar 89,5% dengan interpretasi “Sangat Layak”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar multimedia *flipbook* materi keragaman budaya Indonesia layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran PKn di kelas IV.
2. Pemahaman siswa terhadap materi keragaman budaya Indonesia setelah menggunakan bahan ajar multimedia *flipbook* mendapatkan hasil rata-rata nilai evaluasi sebesar 81. Dengan jumlah sebanyak 20 siswa dinyatakan tuntas dan 5 lainnya dinyatakan tidak tuntas, hal tersebut dikarenakan oleh kriteria ketuntasan minimal pada mata pelajaran PKn yaitu 77. Dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi keragaman budaya Indonesia setelah menggunakan bahan ajar multimedia *flipbook* dinyatakan “Sangat Baik”.

3. Respon pengguna guru dan siswa terhadap bahan ajar multimedia *flipbook* materi keragaman budaya Indonesia secara keseluruhan mendapatkan hasil persentase sebesar 98,8%. Dengan perolehan persentase respon pengguna guru sebesar 98,6% dan persentase respon pengguna siswa sebesar 99%. Namun, terdapat kendala yang dirasakan pengguna yakni koneksi internet yang kurang stabil dan sulitnya mengakses video pembelajaran menggunakan *edpuzzle* karena versi android pada gawai pengguna yang tidak memadai. Dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil respon pengguna, bahan ajar multimedia *flipbook* materi keragaman budaya Indonesia dinyatakan “Sangat Layak” digunakan dalam pembelajaran PKn di kelas IV.

1.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan penelitian tersebut, berikut ini merupakan implikasi dari bahan ajar multimedia *flipbook* materi keragaman budaya Indonesia yang telah dikembangkan oleh peneliti.

1. Bahan ajar multimedia *flipbook* materi keragaman budaya Indonesia memiliki beragam sajian media dan materi yang dapat menarik perhatian siswa untuk mempelajarinya, meningkatkan rasa keingintahuan, menyenangkan dan interaktif.
2. Bahan ajar multimedia *flipbook* materi keragaman budaya Indonesia dapat menambah variasi bahan ajar yang dalam pembelajaran di SDN 184 Buah Batu dan dapat digunakan oleh siswa dan guru.
3. Penggunaan bahan ajar multimedia *flipbook* materi keragaman budaya Indonesia dalam kegiatan pembelajaran memberikan pengalaman baru bagi siswa dan guru di SDN 184 Buah Batu dalam pembelajaran PKn di kelas IV.
4. Penggunaan bahan ajar multimedia *flipbook* materi keragaman budaya Indonesia dalam kegiatan pembelajaran mampu meningkatkan antusiasme, pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, dan menumbuhkan karakter kebhinnekaan global pada diri siswa.

1.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa rekomendasi yang dapat dijadikan masukan bagi pihak-pihak terkait dalam pengembangan bahan ajar multimedia *flipbook* materi keragaman budaya Indonesia. Adapun rekomendasi tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Kepada praktisi pendidikan seperti Kepala Sekolah dan guru, dapat menggunakan Bahan Ajar Multimedia *Flipbook* Materi Keragaman Budaya Indonesia sebagai sumber belajar tambahan pada pembelajaran PKn di Sekolah Dasar.
2. Kepada para peneliti yang akan melakukan penelitian mengenai konten pembelajaran PKn kelas IV SD, Bahan Ajar Multimedia *Flipbook* dapat dijadikan sebagai salah satu referensi dalam pengembangan perangkat pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa.
3. Kepada peneliti dan pengembang produk bahan ajar multimedia *flipbook* selanjutnya, direkomendasikan untuk mengembangkan *flipbook* dalam bentuk aplikasi yang dapat diakses melalui gawai ataupun laptop secara *offline* atau luar jaringan oleh guru maupun siswa untuk mengurangi kendala teknis dalam penggunaan bahan ajar multimedia *flipbook*. Selain itu, tambahkan petunjuk penggunaan yang lebih kompleks terkait dengan penggunaan secara mandiri dan kelompok.
4. Kepada peneliti yang tertarik dengan topik dan akan melakukan penelitian pengembangan selanjutnya harus mampu memastikan bahwa bahan ajar harus relevan dengan materi yang diajarkan sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran serta kemajuan zaman.