

## BAB V

### SIMPULAN IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Kesimpulan

Penelitian ini mencoba untuk menjawab pertanyaan dari rumusan masalah yang telah dibuat. Jawaban dari analisis kebutuhan dan analisis materi yang telah dilakukan adalah *e-book* interaktif diperlukan dalam kegiatan kokurikuler literasi membaca. Karena ketersediaan buku yang ada di pojok baca masing-masing kelas masih terbatas dan belum tersedianya buku digital. Kemudian materi yang ada pada *e-book* interaktif adalah materi non pelajaran yaitu karya fiksi yang menceritakan kegiatan sehari-hari anak dan mengandung pesan moral yang bisa diterapkan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Jawaban dari pertanyaan penelitian tentang desain adalah *E-book* interaktif di desain semenarik mungkin agar menarik minat baca peserta didik. Desain dibuat melalui *Canva*, lalu desain tersebut dibuat menjadi *e-book* interaktif melalui *Heyzine Flipbook*. *E-book* interaktif yang dibuat melalui *Heyzine Flipbook* memberikan pengalaman kepada peserta didik lebih menyenangkan karena pada *e-book* ditambahkan audio, video, tautan, kuis, efek membalikan halaman, control navigasi, zoom, control penggeser dan lain sebagainya.

Sedangkan jawaban penelitian terkait perkembangan adalah dalam proses pengembangan *e-book* interaktif divalidasi oleh empat ahli yaitu ahli desain, ahli materi, ahli media dan pengguna. Dalam proses validasi, *e-book* interaktif yang dibuat masih memiliki banyak kekurangan. Para validator memberikan masukan yang berarti kepada peneliti. Selanjutnya semua masukan dari para validator dijadikan bahan perbaikan *e-book* interaktif.

Setelahnya divalidasi oleh para validator *e-book* interaktif diperbaiki lalu diimplementasikan kepada peserta didik di lab komputer yang ada di sekolah. Peserta didik sangat antusias saat tahap implementasi dan menilai *e-book* interaktif ini mampu meningkatkan minat baca dan pemahamannya terhadap isi bacaan.

Selanjutnya jawaban terakhir dari penelitian ini adalah pada tahap evaluasi para guru beranggapan *e-book* interaktif dapat digunakan pada kegiatan kokurikuler literasi membaca di sekolah dasar.

## 5.2 Implikasi

Penelitian pengembangan media *e-book* interaktif dalam kegiatan kokurikuler literasi membaca di sekolah dasar memiliki implikasi sebagai berikut:

- 1) perlu adanya peningkatan literasi digital kepada guru dan peserta didik,
- 2) pembuatan dan penggunaan media *e-book* interaktif di sekolah tetap berlanjut meski penelitian telah selesai,
- 3) guru dan siswa harus bisa mengakses media pembelajaran dalam bentuk digital melalui QR Code,
- 4) *e-book* yang dibuat berfokus pada peningkatan kognitif, afektif dan psikomotor,
- 5) jaringan internet di sekolah harus lebih diperhatikan agar semua siswa bisa mudah mengakses e-book interaktif,
- 6) mengasah kembali keterampilan siswa dalam mengoperasikan komputer,
- 7) melatih keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran di lab komputer,
- 8) sharing bersama rekan sejawat mengenai berbagai media yang bisa digunakan dalam kegiatan kokurikuler literasi membaca,
- 9) program kokurikuler literasi lebih berkembang,
- 10) mengadakan pelatihan pembuatan media digital.

## 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *e-book* interaktif dalam kegiatan kokurikuler literasi membaca di sekolah dasar, penulis mengajukan rekomendasi dalam rangka pengembangan penelitian lebih lanjut.

- 1) Bagi peneliti selanjutnya, menambah cerita, cerita lebih variatif, desain lebih menarik dan ilustrasi lebih interaktif lagi serta cerita dalam *e-book* interaktif masih memiliki kekurangan yaitu belum bisa mengasah tingkat berpikir kritis siswa.
- 2) Bagi peserta didik mengkomunikasikan berbagai masalah saat menggunakan *e-book* interaktif, sehingga guru dapat memberikan jalan keluar terkait kendala yang dialami peserta didik saat mengakses media pembelajaran *e-book* interaktif.
- 3) Bagi guru, dapat memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran

Hani Hanifah, 2023

**PENGEMBANGAN MEDIA E-BOOK INTERAKTIF DALAM PROGRAM KOKURIKULER LITERASI MEMBACA DI SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

lebih jauh untuk menyempurnakan konten materi. Selain itu, dapat mengaplikasikan *e-book* interaktif pada kegiatan pembiasaan literasi di sekolah.

- 4) Bagi sekolah, mendukung pengimplementasian *e-book* interaktif pada kegiatan kokurikuler literasi di sekolah serta mempertahankan indikator pencapaian pada tahap pembiasaan yang sudah dilaksanakan serta lebih menciptakan lingkungan yang kaya akan teks dengan menampilkan berbagai kata-kata afirmasi di lingkungan sekolah.