

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan temuan yang diperoleh, pada era perkembangan teknologi saat ini, guru memerlukan bahan ajar yang lebih interaktif dan menarik. Meskipun bahan ajar berupa buku ajar telah banyak tersedia, namun adanya pergeseran ke arah pendekatan pembelajaran yang lebih modern dan berbasis teknologi menjadi suatu kebutuhan dalam pengembangan bahan ajar digital. Pengembangan bahan ajar menulis cerita imajinasi dengan model multiliterasi digital berbantuan aplikasi Padlet ini dikembangkan menggunakan metode pengembangan Dick, Carey & Carey yang terdiri dari 10 langkah. Proses penilaian validasi ini hanya sampai tahap validasi ahli materi dan bahan ajar. Setelah penilaian ahli selesai dilakukan revisi produk sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli. Selanjutnya penilaian dilakukan kembali oleh ahli materi dan bahan ajar. Setelah selesai melakukan penilaian, maka produk bahan ajar menulis cerita imajinasi dengan model multiliterasi digital berbantuan aplikasi dinyatakan layak digunakan.

B. Implikasi

Bahan ajar menulis cerita imajinasi dengan model multiliterasi digital berbantuan aplikasi untuk pembelajaran cerita imajinasi ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar yang menarik untuk peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, bahan ajar ini mudah diakses dan dioperasikan oleh guru dan siswa.

C. Rekomendasi

Terdapat beberapa saran terkait penelitian pengembangan bahan ajar diantaranya:

- 1) Bagi guru bahan ajar digital ini bisa dijadikan referensi dalam mengembangkan perangkat pembelajaran lain agar lebih menarik dan inovatif.
- 2) Bagi siswa, dengan adanya bahan ajar digital ini memudahkan siswa dalam memahami pelajaran bahasa Indonesia khususnya materi cerita imajinasi.

- 3) Bagi mahasiswa, bahan ajar digital yang dikembangkan diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut dengan desain yang lebih menarik dan sesuai dengan kurikulum pembelajaran yang berlaku.