

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

1. Perancangan buku cerita bergambar berbasis flipbook ini terdiri dari beberapa tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Tahap analisis mencakup analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, analisis kurikulum atau materi serta analisis lingkungan belajar. Tahap analisis ini dilakukan melalui wawancara kepada guru dan peserta didik. Selanjutnya, tahap desain mencakup menyusun GBPM, menyusun alur cerita serta menyusun modul ajar. Media buku cerita bergambar berbasis *flipbook* ini dibuat menggunakan aplikasi canva serta *heyzine flipbook*. Selain itu, peneliti menggunakan beberapa website untuk melengkapi media agar mampu memuat audio, video serta kuis pembelajaran sehingga lebih interaktif.
2. Berdasarkan hasil penelitian validasi media buku cerita bergambar berbasis *flipbook* kepada ahli materi, ahli media serta ahli bahasa memperoleh rekapitulasi penilaian ahli materi sebesar 90%, ahli media 96% serta ahli bahasa sebesar 95%. Sedangkan rekapitulasi hasil penilaian dari seluruh validator ahli memiliki rata-rata sebesar 94% sehingga termasuk kedalam kategori “Sangat Layak”. Dengan demikian, media buku cerita bergambar berbasis flipbook sangat layak digunakan untuk digunakan pada mata pelajaran IPA materi cara perkembangbiakkan tumbuhan di kelas IV SD.
3. Berdasarkan hasil penelitian respon pengguna kepada satu orang guru serta 20 peserta didik di SD Labarotaorium UPI setelah menggunakan media memperoleh rekapitulasi penilaian respon guru sebesar 97,5% serta respon peserta didik terhadap media yang mencakup materi cara perkembangbiakkan generatif adalah 97,5% yang termasuk kepada kategori “**Sangat Layak**”. Rekapitulasi hasil penilaian tersebut termasuk kedalam kategori “Sangat Layak”. Dengan demikian, guru dan peserta didik memberikan respon yang sangat baik terhadap media buku cerita bergambar berbasis *flipbook*.

5.2 Implikasi

1. Media buku cerita bergambar berbasis *flipbook* ini dirancang berdasarkan capaian pembelajaran pada kurikulum merdeka sehingga relevan untuk digunakan pada proses pembelajaran.
2. Media buku cerita bergambar berbasis *flipbook* ini menambah variasi media pembelajaran sehingga mampu mengurangi kebosanan yang dialami oleh peserta didik selama proses pembelajaran.
3. Media buku cerita bergambar berbasis *flipbook* ini mampu menarik perhatian peserta didik karena tidak hanya menampilkan materi tetapi dilengkapi alur cerita, animasi, ilustrasi, audio, video serta kuis pembelajaran yang interaktif.

5.3 Rekomendasi

1. Kepada praktisi pendidikan direkomendasikan untuk menggunakan media buku cerita bergambar berbasis *flipbook* ini secara fleksibel baik dikelas atau diluar kelas agar lebih memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran.
2. Kepada pihak sekolah direkomendasikan untuk meningkatkan daya dukung sarana dan prasarana seperti ketersediaan sambungan internet untuk meningkatkan proses pembelajaran.
3. Penelitian ini hanya sebatas melakukan implementasi media serta memperoleh respon pengguna. Oleh karena itu, kepada peneliti selanjutnya diharapkan melakukan penelitian mengenai pengaruh media buku cerita bergambar.