

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan pada penelitian desain dan pengembangan digital *flipbook* interaktif pada materi luas bangun datar di kelas IV Sekolah Dasar, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Merujuk pada desain pengembangan digital, *flipbook* interaktif dirancang dengan fitur interaktif dan elemen visual yang menarik, termasuk animasi, gambar, dan video pembelajaran untuk membantu siswa mempelajari konsep luas bangun datar. Selain itu, desain *flipbook* interaktif menekankan navigasi yang intuitif dan mudah digunakan oleh pengguna baik guru dan siswa kelas IV Sekolah Dasar, sehingga memungkinkan pengguna untuk dengan mudah mengakses dan menelusuri materi. Kemudian, *flipbook* interaktif dirancang agar kompatibel dengan berbagai perangkat, seperti *smartphone*, komputer, laptop, dan perangkat lainnya sehingga memudahkan akses di mana saja dan kapan saja.
2. Merujuk pada pengembangan media, *flipbook* interaktif dalam proses pengembangannya dilakukan secara iteratif, dengan melibatkan beberapa tahap seperti menganalisis, merancang desain, melakukan pengembangan dengan validasi kelayakan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, implementasi kepada pengguna, serta evaluasi berdasarkan umpan balik dari pengguna. Selain itu, teknologi terkini digunakan dalam pengembangan *flipbook* interaktif untuk memastikan performa yang optimal dan pengalaman pengguna yang baik. Kemudian, materi yang disajikan dalam *flipbook* interaktif yang dikembangkan berdasarkan kurikulum pendidikan yang berlaku dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa kelas IV Sekolah Dasar.
3. Merujuk pada respon pengguna, pengembangan *flipbook* interaktif ini pada guru dan siswa kelas IV Sekolah Dasar memperoleh hasil rekapitulasi penilaian dari guru kelas IV sekolah dasar sebesar 0,9. Selain itu, responden memberikan respon positif terhadap pengembangan digital *flipbook* interaktif bahwa dengan adanya pengembangan digital *flipbook* interaktif ini dapat membantu pengguna

dalam menyampaikan materi secara interaktif dan menarik, serta mempermudah siswa untuk dapat mempelajari materi luas bangun datar. Sedangkan, untuk hasil rekapitulasi penilaian oleh siswa kelas IV Sekolah Dasar diperoleh penilaian sebesar 0,9. Rata rata skor tersebut diperoleh dari semua aspek yang ditanyakan pada angket respon siswa. Dengan demikian, rekapitulasi hasil respon pengguna meliputi guru dan siswa menunjukkan bahwa pengembangan *flipbook* interaktif pada materi luas bangun datar di kelas IV Sekolah Dasar dinyatakan sesuai untuk digunakan oleh pengguna, karena desain sangat menarik, interaktif, dan dapat membantu guru serta siswa dalam mempelajari luas bangun datar. Selain itu, mudah diakses dimana saja dan kapan saja, serta mendorong kreatifitas dan semangat belajar Matematika.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian desain dan pengembangan digital *flipbook* interaktif pada materi luas bangun datar di kelas IV Sekolah Dasar, yaitu:

1. Dengan adanya pengembangan *flipbook* interaktif dapat dimanfaatkan sebagai media/sumber belajar pada materi luas bangun datar di kelas IV Sekolah Dasar.
2. Melalui penggunaan *flipbook* interaktif mampu meningkatkan hasil, minat, dan motivasi siswa dalam mempelajari materi luas bangun datar, serta memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif bagi siswa.
3. Pengembangan digital *flipbook* interaktif dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi luas bangun datar secara kreatif dan inovatif, serta mampu menumbuhkan rasa percaya diri kepada guru sebagai seorang pengajar.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, adapun rekomendasi yang harus diperhatikan dalam melakukan pengembangan digital *flipbook* interaktif pada materi luas bangun datar di kelas IV Sekolah Dasar, di antaranya:

1. Dalam melakukan desain pada *flipbook* interaktif, peneliti harus memastikan bahwa pemilihan warna dan desain menarik serta sesuai dengan pengguna. Sertakan elemen interaktif seperti kuis, video, animasi, dan simulasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan mampu menciptakan pembelajaran lebih menarik. Serta aspek antarmuka *flipbook* interaktif mudah digunakan oleh

pengguna dan tingkat keterampilan teknis yang mudah serta jelas. Kemudian, gunakanlah navigasi yang intuitif dan desain yang responsif.

2. Pada saat melakukan pengembangan digital *flipbook* interaktif, gunakanlah teknologi terbaru dalam pengembangan *flipbook* interaktif untuk memastikan kinerja yang optimal dan kompatibilitas yang luas. Serta pastikan bahwa *flipbook* interaktif dan *platform* yang digunakan aman dan melindungi privasi data pengguna sesuai dengan regulasi yang berlaku.
3. Pada saat melakukan uji coba pada pengguna, peneliti harus memastikan bahwa pengguna memiliki perangkat dan jaringan *internet* yang memadai, agar menghindari kendala atau *error*.
4. Dalam mengintegrasikan materi pada *flipbook* interaktif, peneliti harus menggunakan rangkaian bahasa yang mudah dimengerti oleh pengguna, terutama siswa kelas IV Sekolah Dasar. Kemudian, materi harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan mencakup semua materi yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
5. Dalam penyusunan instrumen penilaian validasi ahli dan respon pengguna, peneliti harus menyesuaikan dan memastikan bahwa instrumen tersebut mengukur apa yang seharusnya diukur.