

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan pada penelitian “Pengembangan *E-Book* KEDASA untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar”, maka terdapat simpulan sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *electronic book (E-Book)* bernama *E-Book* KEDASA (Keberagaman Budaya Bangsa) berisikan materi keberagaman budaya bangsaku untuk pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar. Pengembangan media *e-book* KEDASA merupakan multimedia pembelajaran yang didalamnya memuat konten atau fitur pembelajaran yang menarik yang digunakan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Selain menyajikan materi dalam bentuk teks bacaan dan video pembelajaran untuk digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran IPS, juga menyajikan fitur atau konten pendukung pembelajaran lainnya seperti *podcast* pembelajaran, komik singkat, dan kuis atau *game* edukasi dengan memuat pembelajaran IPS materi keberagaman budaya bangsaku yang dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat elektronik, seperti komputer, laptop, tablet, dan *smartphone* tanpa perlu mengunduhnya atau instalasi terlebih dahulu. Tahapan yang dilakukan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk media pembelajaran berupa *E-Book* KEDASA (keberagaman budaya bangsa) menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, meliputi 1) tahap analisis (*analysis*); 2) tahap desain (*design*); 3) tahap pengembangan (*development*); 4) tahap implementasi (*implementation*); dan 5) tahap evaluasi (*evaluation*).
 - 1) Pada tahap analisis (*analysis*), dimulai dengan melakukan analisis kebutuhan, analisis materi, analisis pengguna, serta analisis perangkat

lunak dan perangkat keras untuk kepentingan pengembangan media *E-Book* KEDASA (keberagaman budaya bangsa).

- 2) Pada Tahap desain (*design*) terdapat beberapa rangkaian tahapan desain dalam penelitian ini, meliputi 1) mengumpulkan dan menyusun materi; 2) membuat garis besar penggunaan media *E-Book* KEDASA; 3) merancang media *E-Book* KEDASA; 4) membuat *storyboard*; 5) menyiapkan dan mengumpulkan kebutuhan audio; 6) mengumpulkan dan membuat kebutuhan video; 7) mengumpulkan dan membuat kebutuhan kuis atau *game* edukasi; 8) mengintegrasikan video pada media *e-book* KEDASA; dan 9) menyusun dan membuat instrumen penelitian.
- 3) Tahap pengembangan (*development*) memanfaatkan beberapa perangkat lunak (*software*) pendukung, seperti *Canva Pro*, *Podcasters*, *Spotify*, *Heyzine Flipbook*, *Wordwall*, *Youtube*, *Capcut*, dan *VN editor*. Pada tahap pengembangan juga melakukan validasi media *e-book* KEDASA untuk pembelajaran IPS materi keberagaman budaya bangsaku dengan para validator ahli dengan memperoleh penilaian yang baik dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dengan perolehan persentase rata-rata sebesar 94,04% kriteria “sangat layak” dan dapat digunakan pada saat proses pembelajaran IPS materi keberagaman budaya bangsaku.
- 4) Pada tahap implementasi (*implementation*) melakukan tahap uji coba kepraktikkan terhadap media *e-book* KEDASA bersama siswa kelas IV sebagai pengguna, di mana sebagian besar siswa memberikan respon yang positif dan antusias terhadap penggunaan media *e-book* KEDASA sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran IPS. Siswa juga merasa tertarik untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media *e-book* KEDASA (keberagaman budaya bangsa) pada materi pembelajaran IPS di sekolah dasar. Hal ini diperkuat dengan hasil penilaian yang diperoleh melalui uji coba perorangan (10 orang), uji coba kelompok kecil (20 orang), dan uji coba kelompok besar (30 orang) dengan perolehan rata-rata persentase sebesar 94,89% dengan

kriteria “sangat layak” dan dapat digunakan saat pembelajaran IPS khususnya materi keberagaman budaya bangsaku.

- 5) Tahap evaluasi (*evaluation*) melakukan penyempurnaan terhadap media *e-book* KEDASA yang dikembangkan berdasarkan hasil dari saran dan masukan yang diperoleh melalui hasil validasi media *e-book* KEDASA bersama validator ahli dan tanggapan siswa kelas IV sebagai pengguna media *e-book* KEDASA.
2. Berdasarkan hasil analisis data, pelaksanaan proses pembelajaran IPS dengan menggunakan media *e-book* KEDASA dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas IV di SD Negeri Wanasari 13. Hal ini dibuktikan melalui hasil perbedaan rata-rata hasil skor *pretest* dan *posttest* yang diperoleh melalui pra-eksperimen *One Group Pretest-Posttest Design*. Nilai *pretest* sebesar 50,55 (sebelum menggunakan *e-book* KEDASA) dan memperoleh nilai *posttest* sebesar 84,01 (setelah menggunakan *e-book* KEDASA). Hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa adanya perbedaan kemampuan pemahaman siswa kelas IV sebelum dan setelah menggunakan *e-book* KEDASA dalam pelaksanaan proses pembelajaran IPS materi keberagaman budaya bangsaku di sekolah dasar. Untuk nilai keefektifan pengembangan *e-book* KEDASA diperoleh melalui uji *N-Gain*. Berdasarkan hasil perhitungan uji *N-Gain* diperoleh besar peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 0,6823 dengan kriteria sedang dan persentase sebesar 68,23% dengan kriteria cukup efektif. Penggunaan media *e-book* KEDASA memberikan pengaruh sebesar 22,75%, menunjukkan bahwa media *e-book* KEDASA memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa kelas IV pada pembelajaran IPS materi keberagaman budaya bangsaku di sekolah dasar. Disimpulkan bahwa penerapan proses pembelajaran dengan menggunakan media *e-book* KEDASA (keberagaman budaya bangsa) pada pembelajaran IPS cukup efektif dan berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman siswa IV SD Negeri Wanasari 13 setelah menggunakan media *e-book* KEDASA dalam proses pembelajaran IPS.

5.2 Implikasi

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang mengacu pada hasil temuan dan pembahasan pada pengembangan media *e-book* KEDASA, terdapat beberapa implikasi positif mengenai hasil pengembangan media *e-book* KEDASA untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPS di sekolah dasar sebagai berikut:

- 1) Media *E-Book* KEDASA (keberagaman budaya bangsa) membantu siswa dalam memahami materi keberagaman budaya bangsaku dengan menyajikan konten menarik, seperti teks bacaan, video, *podcast*, kuis atau *game* edukasi, dan komik singkat, yang membuat siswa menjadi lebih termotivasi dan tertarik untuk belajar.
- 2) Media *E-Book* KEDASA (keberagaman budaya bangsa) memfasilitasi pembelajaran mandiri dengan siswa dapat membaca materi, menonton video, mendengarkan *podcast* berinteraksi dengan gambar, dan mengerjakan kuis atau *game* edukasi di mana saja dan kapan saja. Hal ini memungkinkan siswa memperdalam pemahaman mereka secara mandiri.
- 3) Media *E-Book* KEDASA (keberagaman budaya bangsa) menjadikan siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran dengan melibatkan fitur dan konten interaktif yang memotivasi dan meningkatkan semangat siswa, sehingga mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPS pada materi keberagaman budaya bangsaku.
- 4) Media *E-Book* KEDASA membantu guru dalam menyampaikan materi, memberikan tugas, dan melakukan evaluasi pada proses kegiatan pembelajaran IPS materi keberagaman budaya bangsaku. Media *e-book* KEDASA (keberagaman budaya bangsa) juga digunakan sebagai acuan bagi guru supaya lebih inovatif dan kreatif dalam menyampaikan materi serta mampu menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *E-Book* KEDASA (keberagaman budaya bangsa) untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar pada pembelajaran IPS materi keberagaman budaya bangsaku

terdapat beberapa rekomendasi yang ditujukan kepada pihak terkait dan menjadi bahan pertimbangan sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Siswa dapat memanfaatkan media *E-Book* KEDASA (keberagaman budaya bangsa) untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar pada pembelajaran IPS materi keberagaman budaya bangsaku dan siswa dapat berpartisipasi secara aktif dengan memperhatikan seluruh arahan yang diberikan guru dalam proses pembelajaran. Penggunaan media *E-Book* KEDASA dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan menarik dan siswa dapat meningkatkan pemahaman materi dengan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

2. Bagi Guru

Media *E-Book* KEDASA dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh guru sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi atau materi mengenai keberagaman budaya bangsaku kepada siswa kelas IV sekolah dasar dalam proses pembelajaran IPS. Media *E-Book* KEDASA juga dapat dijadikan sebagai acuan bagi guru untuk dapat mengembangkan media *E-Book* dengan memanfaatkan teknologi masa kini dan menjadikan *E-Book* KEDASA sumber utama, karena menyajikan materi keberagaman budaya bangsaku sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran pada buku guru dan siswa kelas IV sekolah dasar.

3. Bagi Sekolah

Sekolah menyelenggarakan kegiatan pelatihan dan memberikan arahan kepada guru dalam rangka memanfaatkan teknologi dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif, efisien, dan interaktif. Dengan demikian, guru dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif dengan menggunakan media *E-Book* dan pemahaman siswa mengalami peningkatan pada pembelajaran IPS materi keberagaman budaya bangsaku.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, media *E-Book* KEDASA masih dapat dikembangkan lebih lanjut atau mengembangkan media pembelajaran yang

lebih menarik dan interaktif. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media *E-Book* dengan konten pembelajaran yang lebih beragam dan disesuaikan dengan perkembangan teknologi. Peneliti selanjutnya dapat menambahkan animasi dalam media *E-Book* dan menambahkan komik yang memuat informasi mengenai materi yang lebih beragam dan mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam memahami materi yang disajikan dalam media *E-Book* KEDASA. Penambahan konten pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan teknologi untuk menghasilkan media *E-Book* yang lebih efektif dan interaktif.