

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1. Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan *e-book* interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik SD pada materi siklus air. Merujuk pada hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

- 5.1.1. Pengembangan media pembelajaran *e-book* interaktif pada materi siklus air di kelas V sekolah dasar yang dilakukan melalui tahap *define*, *design*, dan *development* menghasilkan prototipe *e-book* interaktif. Proses pengembangan melibatkan pengkajian kebutuhan pembelajaran, perancangan konten dan pembuatan desain, serta validasi ahli dan uji coba pengembangan. Melalui tahap *disseminate*, hasil akhir produk *e-book* interaktif disebarakan secara terbatas pada salah satu sekolah dasar di Kabupaten Indramayu.
- 5.1.2. Kelayakan media pembelajaran *e-book* interaktif pada materi siklus air di kelas V sekolah dasar dilakukan dengan mempertimbangkan perspektif penilaian dari ahli media, ahli materi, dan penilaian pengguna. Penilaian dari ahli media, ahli materi, dan penilaian pengguna terhadap media pembelajaran *e-book* interaktif menunjukkan respon positif dengan kriteria sangat baik dan sangat layak.
- 5.1.3. Peningkatan pemahaman konsep peserta didik setelah diberikan media pembelajaran *e-book* interaktif pada materi siklus air dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan adanya kenaikan secara signifikan. Hal ini diperkuat dengan hasil uji *Wilcoxon* yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Besarnya peningkatan tersebut diketahui melalui uji *N-gain* yang hasilnya termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA dengan menggunakan *e-book* interaktif cukup efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik kelas V SD pada materi siklus air.

5.2. Implikasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, hasil penelitian ini memberikan dampak nyata terhadap lingkungan sekolah terutama dalam proses pembelajaran. Implikasi penelitian ini membantu guru memahami cara mengembangkan media pembelajaran *e-book* interaktif dengan menggunakan aplikasi *Canva* dan *Heyzine* yang mengintegrasikan elemen multimedia seperti gambar, audio, video, dan kuis interaktif, sehingga dapat diterapkan pada pengembangan materi lainnya. Selain itu, guru juga merasakan kemudahan dalam menyampaikan konsep materi siklus air yang relatif kompleks, karena *e-book* ini menyediakan visualisasi yang jelas dan menarik, sehingga memberi kemudahan bagi peserta didik dalam mengaitkan teori dengan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Implikasi ini sangat penting bagi guru yang sering menghadapi tantangan dalam menjelaskan konsep abstrak atau kompleks kepada peserta didik yang masih dalam tahap perkembangan kognitif.

Penerapan *e-book* interaktif ini dapat meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, yang tercermin dari timbulnya antusiasme kelompok saat sesi tanya jawab dan pada saat menjawab kuis *game*. Peserta didik yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam memahami tahapan siklus air seperti evaporasi, kondensasi, presipitasi, dan infiltrasi kini mampu menginternalisasi konsep tersebut dengan lebih baik melalui gambar ilustrasi, video animasi, dan lagu siklus air yang tersedia dalam *e-book* interaktif. Hal ini terbukti dari hasil *posttest* yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep peserta didik secara signifikan.

Implikasi lainnya adalah dapat membangun literasi digital di kalangan peserta didik sekolah dasar, yang sejalan dengan kebutuhan keterampilan abad 21. Hal ini tercermin pada peserta didik yang lebih memahami cara penggunaan *e-book* interaktif mengambil inisiatif untuk mengajarkan temannya yang masih bingung dengan cara menggunakan *e-book* interaktif tersebut, sehingga menjadi mengerti. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berhasil meningkatkan pemahaman konsep siklus air secara signifikan, tetapi juga membawa perubahan positif dalam pembelajaran dan keterampilan teknologi peserta didik di tingkat sekolah dasar.

Selain itu, *e-book* interaktif ini juga dapat menjadi sumber belajar tambahan yang fleksibel karena dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja, baik di sekolah maupun di rumah, sehingga mendukung pembelajaran mandiri dan pengulangan materi secara efektif.

5.3. Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, berikut ini sejumlah rekomendasi yang didasarkan pada kekurangan selama proses penelitian untuk dijadikan sebagai pertimbangan oleh berbagai pihak.

5.3.1. Bagi Sekolah

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa pelaksanaan penelitian ini memerlukan fasilitas digital yang mencakup jaringan internet atau *Wi-Fi* sekolah, proyektor, pengeras suara (*speaker*), dan tablet yang belum tersedia di sekolah. Mengingat tempat penelitian adalah sekolah yang dituju, peneliti memanfaatkan perangkat *smartphone* yang dimiliki peserta didik, untuk memungkinkan mereka mempelajari materi kembali di rumah masing-masing. Sebagai rekomendasi bagi sekolah, dapat dipertimbangkan untuk meningkatkan ketersediaan dan aksesibilitas terhadap sarana dan prasarana untuk mendukung kegiatan pembelajaran berbasis digital.

5.3.2. Bagi Guru

Penelitian ini memiliki keterbatasan secara teknis, terutama dalam pemberian instruksi cara mengakses dan penggunaan *e-book* interaktif masih disampaikan secara manual. Oleh karena itu, penelitian ini memerlukan keterlibatan guru dalam memberikan arahan bagaimana cara mengakses *e-book* interaktif melalui *link* atau *barcode*, serta penjelasan navigasi dan fitur-fitur yang tersedia di dalamnya agar dapat dimanfaatkan oleh peserta didik secara optimal. Sebagai rekomendasi bagi guru, penting dipertimbangkan untuk memiliki keterampilan dalam penggunaan teknologi agar dapat mendukung kelancaran kegiatan pembelajaran berbasis digital.

5.3.3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada konten video animasi dan kuis *game* dalam *e-book* interaktif berasal dari sumber eksternal. Selain itu, pada tahap *disseminate* atau penyebaran masih dilakukan secara terbatas di satu sekolah. Sebagai rekomendasi bagi peneliti selanjutnya, perlu dipertimbangkan pembuatan konten multimedia yang sepenuhnya orisinal agar lebih sesuai dengan kebutuhan spesifik materi dan peserta didik untuk peningkatan lebih lanjut. Kemudian, peneliti selanjutnya dapat melakukan penyebaran secara lebih luas pada tahap *disseminate* untuk memastikan generalisasi hasil pengembangan *e-book* interaktif sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.