

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian yang peneliti lakukan tentang perpustakaan digital untuk pembelajaran membaca pada fase C, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa, penelitian ini menemukan bahwa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia baik materi membaca maupun menulis masih menggunakan media konvensional seperti buku paket yang diberikan pemerintah saja. Dalam hal ini belum ditemukan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi atau digital yang mampu memberikan pengalaman berbeda bagi peserta didik. Hal ini juga didasari oleh kurangnya sarana dan prasarana yang ada disekolah seperti jaringan internet dan perangkat teknologi seperti komputer atau *chromebook*. Peneliti mengenalkan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu berupa perpustakaan digital yang didalamnya memuat buku-buku elektronik sebagai variasi bacaan sumber belajar. Dari hasil wawancara dengan guru kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca, produk mendapatkan nilai hasil validasi sebesar 94,17% atas ketergunaan media pembelajaran perpustakaan digital cerita fabel ini.

Dengan adanya media pembelajaran berupa perpustakaan digital ini memberi dampak baik pada pembelajaran membaca pada fase C dikelas V ditandai dengan adanya motivasi belajar dan antusias belajar peserta didik terhadap media bacaan secara digital. Media pembelajaran berupa perpustakaan digital ini dapat digunakan untuk memaksimalkan pembelajaran membaca pada fase C di kelas V dengan memperkaya literasi peserta didik. Kekayaan literasi akan mendorong keterampilan lainnya seperti kemampuan menulis, berpikir kritis, berpikir konkrit. Dengan media perpustakaan digital cerita fabel juga dapat menjadi sumber bacaan yang mudah diakses sehingga dapat membantu peserta didik dalam memperkaya imajinasi maupun kosakata baru.

5.2 Implikasi

Dari hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berupa perpustakaan digital untuk pembelajaran membaca pada fase C di SDN Panyingkiran II Kabupaten Sumedang terdapat adanya manfaat bagi peserta didik dalam proses pembelajarannya. Penggunaan media pembelajaran ini dianggap mampu mengemas pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Adanya media ini juga dianggap mampu membawa kebaruan dan mempersiapkan peserta didik agar melek teknologi menghadapi perkembangan IPTEK. Media ini dapat digunakan sebagai referensi bacaan yang mampu memperkaya kosakata dan imajinasi peserta didik. Adanya media ini juga dapat memotivasi tenaga pendidik untuk mencoba membuat media kreatif lainnya yang berbasis digital. Peserta didik yang membaca perpustakaan digital cerita fabel menjadi memiliki akses untuk memanfaatkan teknologi bisa berupa telepon genggam maupun laptop atau PC (*Personal Computer*).

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil dari pembahasan penelitian dan juga kesimpulan yang diperoleh dari penelitian pengembangan media pembelajaran perpustakaan digital untuk pembelajaran membaca pada fase C sekolah dasar, peneliti memberikan saran atau rekomendasi diantaranya sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis digital harus digiatkan lagi dalam pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, efektif, dan efisien.
2. Guru atau tenaga pendidik yang berperan sebagai fasilitator Pendidikan didorong untuk mampu menguasai ilmu teknologi seiring berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) agar dapat memanfaatkannya dalam pembelajaran.
3. Sekolah sebagai Lembaga tempat berlangsungnya proses belajar mengajar juga didorong untuk memiliki koneksi internet untuk memudahkan proses pembelajaran berbasis digital dan pembelajaran TIK seperti penggunaan komputer, laptop, proyektor, telepon pintar serta memfasilitasi guru untuk

mendapatkan pelatihan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis digital untuk menyelaraskan program digitalisasi sekolah.

4. Kemampuan dan keterampilan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran menjadi penunjang adanya digitalisasi sekolah. Keterampilan penggunaan teknologi jika diikuti dengan keterampilan pedagogic akan menciptakan pembelajaran yang optimal.