

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Setelah melakukan analisis terhadap temuan dan hasil pembahasan, diperoleh beberapa kesimpulan yang dirumuskan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *interactive e-flipbook* pada materi sistem pencernaan manusia dikembangkan dengan menyertakan berbagai komponen penting yang mendukung proses pembelajaran. Tampilan awal *e-flipbook* mencakup judul, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, serta tujuan yang ingin dicapai oleh peserta didik. Materi disusun secara visual dan interaktif melalui perpaduan teks, ilustrasi, dan video pembelajaran guna memperkuat pemahaman siswa secara optimal. Selain itu, media ini dilengkapi fitur tambahan seperti permainan edukatif dan kuis yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar. Proses pengembangan *e-flipbook* ini menggunakan platform *Canva* untuk menciptakan desain yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas V. Adapun sumber daya pendukung lainnya yang dimanfaatkan antara lain *CapCut*, *Heyzine*, *Spotify*, *YouTube*, *QR Code Generator*, *Wordwall*, dan *Cloud Convert*.
2. Media pembelajaran ini dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil validasi. Ahli materi memberikan penilaian dengan skor 80%, sementara ahli media dan praktisi pembelajaran masing-masing memberikan penilaian tertinggi dengan skor 100%. Para ahli memberikan beberapa masukan yang berkaitan dengan penyempurnaan struktur penyajian konten dalam media serta penambahan fitur interaktif guna meningkatkan pengalaman belajar siswa. Secara keseluruhan, rata-rata skor kelayakan media mencapai angka 93%, yang termasuk ke dalam kategori sangat layak untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Della Rosa, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA INTERACTIVE E-FLIPBOOK PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Produk akhir media pembelajaran *interactive e-flipbook* merupakan produk hasil perbaikan awas saran dan masukan yang didapat saat kegiatan validasi. Bagian-bagian yang diperbaiki dari segi materi dan desain telah peneliti lakukan agar menciptakan produk yang lebih baik lagi untuk digunakan. Oleh karena itu, media *interactive e-flipbook* dapat digunakan oleh siapa saja dan dimana saja untuk mereka yang mempunyai link tautan *e-flipbook* tersebut. Penerapan media *interactive e-flipbook* yang diintegrasikan dengan model pembelajaran *Discovery Learning* terbukti memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Terdapat peningkatan nilai rata-rata siswa, di mana skor yang sebelumnya berada pada kategori rendah saat *pretest* meningkat menjadi kategori tinggi pada *posttest*. Hasil analisis perhitungan *N-Gain* menunjukkan skor yang termasuk dalam kategori tinggi, dengan interpretasi bahwa tingkat efektivitas media berada pada tingkat cukup efektif. Temuan ini menjadi bukti bahwa media *interactive e-flipbook* efektif dalam membantu peserta didik memahami konsep materi sistem pencernaan manusia secara lebih mendalam.

5.2 Rekomendasi

Mengacu pada hasil temuan dan pembahasan dalam penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif *e-flipbook* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia di kelas V Sekolah Dasar, peneliti merumuskan beberapa rekomendasi yang diharapkan dapat menjadi kontribusi berarti serta referensi bagi pelaksanaan penelitian atau pengembangan media sejenis di masa mendatang. Rekomendasi tersebut antara lain

1. Bagi Guru

Penggunaan media *e-flipbook* interaktif memberikan kemudahan bagi guru dalam mengajarkan materi sistem pencernaan manusia yang sebelumnya bersifat abstrak. Dengan dukungan elemen visual dan fitur interaktif, materi bertransformasi ke arah yang lebih nyata serta dapat dengan mudah dimengerti oleh peserta didik. Disamping itu, media ini

juga berperan dalam mendukung pelaksanaan proses kegiatan belajar mengajar IPA agar berjalan secara lebih terarah dan sistematis, serta turut berkontribusi dalam mengoptimalkan pengembangan kemampuan dan pencapaian hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Media ini dirancang agar dapat dimanfaatkan oleh siswa secara fleksibel, baik ketika berada dalam situasi pembelajaran formal di kelas begitu pula secara mandiri di luar waktu pembelajaran formal. Dengan pendekatan penyajian yang menarik dan interaktif, media ini bertujuan menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam, yang pada akhirnya ditujukan untuk mendorong peningkatan capaian belajar siswa dari aspek kompetensi, pemahaman konsep, hingga penerapan materi dalam kehidupan sehari-hari.

3. Bagi Sekolah

Sebagai bentuk inovasi dalam pembelajaran, media *E- Flipbook* memiliki potensi besar dalam mendorong peningkatan kualitas pendidikan. Media ini pun dapat dimanfaatkan sebagai pedoman di dalam pengembangan media teknologi edukatif yang relevan dengan tantangan dan kebutuhan pembelajaran di abad ke-21, terutama dalam rangka optimalisasi hasil belajar siswa di sekolah

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi pijakan awal dalam pengembangan media pembelajaran sejenis yang ditujukan dalam rangka memaksimalkan pencapaian belajar siswa pada tingkat sekolah dasar. Sebagai langkah pengembangan penelitian di waktu mendatang, disarankan agar peneliti berikutnya memperluas cakupan aspek hasil belajar yang diteliti, bukan hanya berfokus pada aspek kognitif semata, sekaligus juga mencakup ranah afektif dan psikomotorik. Selain itu, penting untuk mempertimbangkan berbagai kelebihan dan keterbatasan yang terungkap melalui studi ini sebagai bahan refleksi dan evaluasi guna mendukung penyempurnaan pada studi lanjutan. Aspek-aspek

yang belum terjelajahi secara mendalam dalam studi ini pun dapat dimanfaatkan sebagai fokus utama dalam penelitian berikutnya agar diperoleh hasil yang lebih menyeluruh dan komprehensif.