

BAB VI

Simpulan & Saran

6.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai perspektif Generasi Alpha terhadap media pembelajaran cetak berbasis byte-size content, ditemukan beberapa temuan utama yang memberikan wawasan terhadap efektivitas, motivasi, keterlibatan, serta desain optimal media pembelajaran ini. Berikut adalah kesimpulan dari penelitian ini:

1. Siswa Generasi Alpha menyambut baik penggunaan byte-size content dalam media pembelajaran cetak karena format ini mirip dengan pola konsumsi informasi digital mereka di platform seperti TikTok dan YouTube Shorts.
2. Buku cetak berbasis byte-size content dianggap lebih fokus dibandingkan dengan media digital yang penuh distraksi karena penggunaan sehariannya mereka menggunakan media gital.
3. Faktor yang mempengaruhi siswa terhadap pembelajaran menggunakan treatment ini adalah seberapa ringkas konten didalamnya, banyaknya gambar dan juga penggunaan bahasa sehari-hari yang cukup relevan dengan zamannya.
4. Motivasi dan fokus anak-anak SMP ada yang meningkat dan juga ada yang dapat dibilang sama saja dibandingkan membaca teks dalam buku pelajaran. Mereka lebih senang jika buku teks sekolah dibagi-bagi menjadi buku yang lebih ringkas, banyak gambar dan juga *to-the-point* untuk beberapa materi.

6.2 Saran

Penelitian ini memberikan wawasan bahwa penggunaan byte-size content dalam media pembelajaran cetak memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran bagi Generasi Alpha. Oleh karena itu, inovasi dalam desain dan implementasi media ini perlu terus dikembangkan untuk memastikan bahwa metode pembelajaran tetap

relevan dengan kebutuhan generasi yang berkembang pesat ini.

Berdasarkan keterbatasan dan temuan penelitian ini, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat diajukan untuk pengembangan lebih lanjut. Pertama, penelitian serupa perlu direplikasi dengan jumlah partisipan yang lebih luas dan latar sekolah yang beragam guna menguji konsistensi serta memperkaya variasi hasil. Kedua, integrasi digital layak dieksplorasi, misalnya dengan menggabungkan media cetak berbasis byte-size content dengan elemen interaktif seperti QR code atau augmented reality, sehingga lebih sesuai dengan kebiasaan belajar generasi digital native. Ketiga, format serupa dapat dikembangkan untuk mata pelajaran lain, khususnya bidang yang membutuhkan dukungan visual dalam pemahaman, seperti IPA, IPS, atau Matematika. Keempat, diperlukan studi kuantitatif lanjutan untuk mengukur secara statistik pengaruh media byte-size content terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, misalnya melalui desain penelitian pretest–posttest.

Pada penelitian ini, proses pembenaran typo masih belum sempurna dari hasil transkripsinya, diharapkan pada penelitian selanjutnya, terdapat tool atau cara yang lebih baik dalam menangani typo dari hasil transkripsi menggunakan tool (bukan manual transkripsi).