

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan berorientasi pada model ADDIE terhadap media *Digital Culture Pop-Up Book* (D-CULT PUB) berdasarkan teori Paul B. Diedrich, diperoleh simpulan sebagai berikut.

1. Analisis yang dilakukan pada tahap awal, meliputi analisis kebutuhan, kurikulum, serta karakteristik siswa menunjukkan bahwa media *Digital Culture Pop-Up Book* (D-CULT PUB) yang dikembangkan berdasarkan teori Paul B. Diedrich mampu menjawab kebutuhan pembelajaran secara efektif. Media ini dirancang untuk menyediakan sarana belajar yang interaktif, menarik, serta mampu mengakomodasi berbagai jenis aktivitas belajar siswa secara menyeluruh.
2. Perancangan media pembelajaran memperhatikan berbagai aspek yang disesuaikan secara cermat dengan hasil analisis sebelumnya. Tahapan ini melibatkan serangkaian persiapan yang mencakup penyusunan Garis Besar Program Media (GBPM), perancangan *flowchart*, perancangan *storyboard*, pemilihan aplikasi atau web yang relevan, serta pengembangan rancangan awal media pembelajaran.
3. Pengembangan media menghasilkan produk akhir berupa *Digital Culture Pop-Up Book* (D-CULT PUB) dalam format *Microsoft PowerPoint* (ppt) yang dirancang secara interaktif dan menarik, serta mengakomodasi beragam aktivitas belajar berdasarkan teori Paul B. Diedrich. Media yang telah dikembangkan menjalani proses validasi ahli yang melibatkan dua pakar, yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh penilaian yang sangat memuaskan, yang termasuk dalam klasifikasi “sangat layak” tanpa adanya perbaikan. Temuan ini menunjukkan bahwa media tersebut memenuhi standar kelayakan dan siap untuk diimplementasikan dalam pembelajaran IPS di jenjang sekolah dasar.

4. Implementasi media *Digital Culture Pop-Up Book* (D-CULT PUB) berdasarkan teori Paul B. Diedrich dilakukan dalam tiga tahap, yaitu uji coba perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar. Hasil implementasi menunjukkan bahwa penggunaan media ini memperoleh respons positif dari siswa. Hal ini tercermin dari hasil angket yang menunjukkan nilai rata-rata yang tinggi dan simpangan baku rendah pada setiap butir pernyataan, yang mengindikasikan respons siswa yang positif dan konsisten terhadap media. Hasil ini juga diperkuat oleh rata-rata persentase respons siswa yang berada dalam kategori “sangat praktis”, yang menandakan bahwa media ini efektif dan terbukti mampu mengakomodasi beragam aktivitas belajar berdasarkan teori Paul B. Diedrich dalam konteks pembelajaran IPS di sekolah dasar.
5. Evaluasi terhadap media *Digital Culture Pop-Up Book* (D-CULT PUB) berdasarkan teori Paul B. Diedrich dilakukan secara komprehensif melalui rangkaian tahapan penelitian, mulai dari analisis hingga implementasi. Hasil validasi dari para ahli dan respons positif siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran berada dalam kategori sangat layak dan sangat praktis. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa media yang telah dirancang dan dikembangkan siap diimplementasikan secara efektif dalam kegiatan pembelajaran IPS di jenjang sekolah dasar.

5.2 Saran

Mengacu pada hasil penelitian dan pengembangan, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan untuk berbagai pihak terkait guna mendukung pemanfaatan dan pengembangan lebih lanjut media *Digital Culture Pop-Up Book* (D-CULT PUB) berdasarkan teori Paul B. Diedrich sebagai berikut:

1. Bagi guru, disarankan untuk Guru diharapkan termotivasi untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran sebagai bagian dari upaya menghadirkan pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa masa kini. Pemanfaatan teknologi secara kreatif dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Oleh karena itu, guru perlu terus mengembangkan kompetensi digital dan terbuka terhadap inovasi agar

mampu memfasilitasi pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan zaman dan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa.

2. Bagi siswa, disarankan untuk aktif memanfaatkan media *Digital Culture Pop-Up Book* (D-CULT PUB) sebagai sarana belajar mandiri yang fleksibel, yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja guna memperdalam pemahaman terhadap materi pembelajaran.
3. Bagi sekolah, penting untuk menyediakan dukungan infrastruktur yang memadai, seperti perangkat teknologi dan akses internet yang stabil, serta pelatihan bagi guru agar penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat berjalan maksimal.
4. Bagi pengembang media pembelajaran, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dalam merancang media pembelajaran lainnya dengan memperhatikan aspek pedagogis, interaktivitas, serta kebutuhan kurikulum yang berlaku.
5. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan pengembangan lebih lanjut dengan memperluas cakupan materi, jenjang pendidikan, atau mengintegrasikan teknologi baru guna meningkatkan efektivitas dan daya tarik media pembelajaran digital ini.