

## BAB V

### SIMPULAN, IMPILKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian desain dan pengembangan yang menghasilkan produk berupa media *E-book* berbasis *flipbook* interaktif “Kegiatanku dalam Menjaga Lingkungan Alam” dapat disimpulkan:

- 1) Penelitian desain dan pengembangan *E-book* berbasis *flipbook* interaktif “Kegiatanku dalam Menjaga Lingkungan Alam” didesain dan dikembangkan dengan menggunakan prosedur model ADDIE. Adapun tahapan dari ADDIE meliputi 1) *Analyze* (Analisis), 2) *Design* (Desain), 3) *Development* (Pengembangan), 4) *Implementation* (Implementasi), dan 5) *Evaluation* (Evaluasi) (Branch, 2009)
- 2) Pengujian kelayakan media dilakukan melalui penilaian validasi produk. Penilaian validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa memberikan rekapitulasi nilai akhir dengan presentase masing-masing mendapatkan 95,00%, 93,75%, dan 90,00%. berdasarkan hasil akumulasi penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *E-book* “Kegiatanku dalam Menjaga Lingkungan Alam” mendapatkan respon baik dari ketiga validasi ahli karena persentase di atas masuk ke dalam kategori “Sangat Baik” sehingga dapat diuji cobakan kepada pengguna. Hasil dari uji coba kepada pengguna *e-book* yakni siswa dan guru menunjukkan hasil persentase yaitu 87,86% dan 87,50% yang berarti bahwa seluruh penilaian pengguna masuk ke dalam kategori “Sangat Baik”.
- 3) Berdasarkan respon guru, media *E-book* berbasis *flipbook* interaktif “Kegiatanku dalam Menjaga Lingkungan Alam” dapat membantu guru dalam menjelaskan materi interaksi manusia dengan lingkungan alam, karena isi konten dan inti materi mengenai interaksi manusia dengan lingkungan alam dipaparkan secara jelas dan mendetail.
- 4) Berdasarkan respon siswa, media *E-book* berbasis *flipbook* interaktif “Kegiatanku dalam Menjaga Lingkungan Alam” sangat menarik dan

menyenangkan untuk digunakan dan meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam belajar karena *e-book* didesain dengan menarik dan materi mudah dipahami karena terbantu oleh ilustrasi gambar serta penjelasan dari audio dan video.

Berdasarkan penjelasan poin di atas, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media *E-book* berbasis *flipbook* interaktif “Kegiatanku dalam Menjaga Lingkungan Alam” layak digunakan dalam pembelajaran IPS Kelas V sekolah dasar.

## 5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian desain dan pengembangan media *E-book* berbasis *flipbook* interaktif “Kegiatanku dalam Menjaga Lingkungan Alam” diantaranya sebagai berikut.

- 1) Dampak positif yang dihasilkan setelah melakukan uji coba kepada siswa adalah *e-book* dapat membantu siswa memahami konsep dan materi yang dipelajari. Hal ini dikarenakan terdapat ilustrasi, audio dan video yang dapat membantu siswa untuk memahami materi.
- 2) *E-book* ini relevan digunakan sebagai buku pegangan siswa dalam pembelajaran tematik yang mana baik digunakan dalam pembelajaran bersama guru maupun orang tua.
- 3) Adanya media *e-book* berbasis *flipbook* interaktif berisikan bahan ajar multimedia membuat media pembelajaran semakin bervariasi dan dapat membantu proses pembelajaran
- 4) Media *e-book* ini membuat siswa menjadi lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran
- 5) Media *e-book* ini sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa pada kurikulum 2013 sehingga relevan untuk digunakan guru sebagai alat bantu pembelajaran.

## 5.3 Rekomendasi

Adapun rekomendasi yang dapat diberikan oleh peneliti kepada pihak-pihak yang terkait dengan penelitian ini diantaranya:

- 1) Kepada pihak-pihak seperti guru dan praktisi pendidikan untuk menggunakan media *e-book* berbasis *flipbook* interaktif “Kegiatanku dalam Menjaga Lingkungan Alamku” sebagai sumber belajar tambahan dalam pembelajaran.
- 2) Kepada pihak-pihak yang hendak mengembangkan media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar, ada baiknya dalam pembuatannya disertai dengan banyak gambar dan warna yang menarik untuk menjelaskan materi agar siswa lebih termotivasi dan meningkatkan keingin tahuan siswa pada materi yang dikembangkan pada media. Serta diharapkan menggunakan berbagai media di dalamnya agar dapat memfasilitasi seluruh gaya belajar siswa.
- 3) Perlunya pengembangan lebih lanjut mengenai *e-book* berbasis *flipbook* interaktif “Kegiatanku dalam Menjaga Lingkungan Alamku” untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS untuk membantu siswa dalam mengasah skill 5C dan membantu siswa untuk menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab kepada seluruh aspek.
- 4) Bagi penelitian selanjutnya, dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis *e-book* yang mudah digunakan oleh semua kalangan dan dapat digunakan di berbagai gadget.