

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian D&D (*Design and Development Research*) yang menghasilkan produk buku digital materi wujud benda berorientasi keterampilan berpikir kreatif siswa di sekolah dasar, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam pengembangan buku digital wujud benda ini, buku digital telah melewati proses uji validasi kepada ahli materi, ahli media, serta ahli bahasa untuk mengetahui kelayakannya. Hasil penilaian kelayakan materi dengan aspek isi materi dan aspek penyajian materi mendapatkan nilai rata-rata dengan persentase 80,75%. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam buku digital tergolong dalam kategori **“layak”**. Hasil penilaian kelayakan media dengan aspek kualitas desain dan aspek kualitas teknis mendapatkan nilai rata-rata dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa buku digital wujud benda tergolong dalam kategori **“sangat layak”** untuk digunakan. Sedangkan hasil penilaian kelayakan bahasa dengan aspek bahasa mendapatkan nilai rata-rata dengan persentase 83,3%. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam buku digital wujud benda tergolong dalam kategori **“sangat layak”**. Hasil rekapitulasi nilai dari ahli materi, media, dan bahasa diperoleh nilai 88,01% yang jika dikonversikan dengan tabel kelayakan termasuk dalam kategori **“sangat layak”**.
2. Buku digital wujud benda ini diuji cobakan kepada 1 guru dan 18 siswa kelas V SD. Berdasarkan hasil angket respon guru, diketahui bahwa buku digital wujud benda sangat memuaskan bagi guru dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 93,75%. Hasil wawancara guru juga menunjukkan bahwa buku digital wujud benda memberikan banyak manfaat, diantaranya meningkatkan antusiasme dan semangat belajar siswa karena konten multimedia yang dimuatnya serta memudahkan siswa dalam memahami

materi wujud benda. Berdasarkan hasil angket respon siswa juga, diketahui bahwa buku digital wujud benda sangat memuaskan bagi siswa dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 96,85%. Pada akhir angket bagian penyampaian kesan, pesan, dan pengalaman belajar dengan buku digital wujud benda, semua siswa menyatakan senang belajar dengan buku digital wujud benda salah satunya karena terdapat video animasi yang menarik. Berdasarkan hasil observasi, siswa menunjukkan reaksi afektif yaitu semangat, antusias, dan ceria. Reaksi kognitif yaitu siswa mampu menunjukkan kemampuan berpikir kreatifnya. Sedangkan psikomotoriknya adalah siswa dapat dengan mudah mengoperasikan buku digital.

Berdasarkan beberapa pemaparan poin di atas, dapat disimpulkan bahwa buku digital wujud benda layak digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran IPA yang berorientasi keterampilan berpikir kreatif siswa sekolah dasar.

5.2 Implikasi

Implikasi dari bahan ajar buku digital wujud benda yang dihasilkan pada penelitian ini adalah:

1. Buku digital wujud benda memudahkan siswa dalam memahami materi serta mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam pembelajaran dikarenakan buku digital wujud benda memuat konten multimedia seperti teks, gambar, audio, video, dan link latihan pada *wordwall*.
2. Buku digital wujud benda relevan digunakan sebagai suplemen dalam pembelajaran IPA oleh guru di sekolah maupun oleh siswa secara mandiri di rumah.
3. Buku digital wujud benda ini sesuai dengan kompetensi dasar pada kurikulum 2013 yang harus diajarkan pada siswa sehingga relevan dijadikan alat bantu pembelajaran oleh guru.
4. Buku digital wujud benda dapat menunjang pembelajaran yang bersifat mandiri dikarenakan tidak bergantung pada bahan ajar lain. Siswa dan guru dapat langsung menggunakannya.

5. Buku digital wujud benda menarik perhatian siswa karena pengembangan buku digital wujud benda disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

5.3 Rekomendasi

Adapun rekomendasi yang dapat peneliti berikan untuk semua pihak yang berkaitan dengan penelitian buku digital ini adalah sebagai berikut:

1. Kepada guru dan praktisi pendidikan lainnya direkomendasikan untuk menggunakan buku digital wujud benda ini sebagai suplemen dalam pembelajaran IPA yang berorientasi keterampilan berpikir kreatif siswa sekolah dasar.
2. Kepada pihak yang akan mengembangkan produk bahan ajar buku digital dengan sasaran pengguna siswa sekolah dasar, perlu memperhatikan karakteristik siswa sekolah dasar seperti penggunaan komposisi warna-warna cerah yang disukai oleh siswa dan penggunaan berbagai konten multimedia yang disukai oleh siswa zaman sekarang sehingga mendukung seluruh gaya belajar siswa.
3. Kepada peneliti yang akan melakukan penelitian pengembangan buku digital pada pembelajaran IPA, buku digital wujud benda ini dapat dijadikan sebagai referensi buku digital yang berorientasi keterampilan berpikir kreatif siswa sekolah dasar.
4. Kepada peneliti yang akan melakukan pengembangan buku digital, sebaiknya tidak hanya fokus pengembangan produk buku digital saja tetapi sampai pengaruh buku digitalnya terhadap hasil belajar siswa terutama terhadap keterampilan 4C termasuk keterampilan berpikir kreatif.
5. Bagi penelitian serupa, dapat mengembangkan buku digital yang hasil akhirnya berupa aplikasi *mobile* yang dapat diakses di berbagai perangkat dan dapat diakses secara offline agar tidak menggunakan kuota.