

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

1. Tahap pertama dalam pengembangan media pembelajaran *flipbook* berdasarkan model *ADDIE* yaitu tahap analisis. Dari tahap analisis tersebut terdapat hasil penelitian yaitu hasil analisis kebutuhan siswa dan analisis lingkungan belajar siswa. Analisis kebutuhan siswa yaitu menganalisis mengenai kurikulum pembelajaran seperti kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran. Analisis lingkungan belajar siswa yaitu menganalisis ketika proses pembelajaran kecepatan dan debit.
2. Tahap kedua yaitu desain. Pada tahapan desain ini dilakukan 5 tahap yaitu menentukan tim pengembang, menentukan sumber daya yang dibutuhkan, menentukan cakupan dan urutan materi pembelajaran, menentukan spesifikasi produk, dan membuat prototipe produk. Dalam tahap desain juga peneliti membuat RPP dan GBPM.
3. Tahap ketiga yaitu pengembangan. Pada tahap pengembangan ini dilakukan realisasi desain media *flipbook*, membuat video penggunaan media *flipbook*, membuat audio, membuat infografis, dan membuat latihan soal menggunakan *quizizz*. Setelah pengembangan selesai, maka dilakukan uji kelayakan media *flipbook* kepada validator ahli materi, media, dan bahasa. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi, maka media *flipbook* mendapatkan hasil persentase 82% dengan kategori “Valid”. Kemudian untuk penilaian dari ahli media mendapatkan hasil persentase 90% dengan karegori “Sangat Valid”. Selanjutnya untuk penilaian dari ahli bahasa mendapatkan hasil persentase 86,67% dengan kategori “Sangat Valid”. Dari ketiga hasil validasi ahli, maka jika

diakumulasikan media *flipbook* mendapatkan hasil persentase 86,22% dengan kategori “Sangat Valid. Media yang telah dikembangkan dan direvisi sesuai saran para ahli bisa diakses pada laman: <https://bit.ly/3wb5SMF> Tahap keempat yaitu implementasi. Pada tahap implementasi ini dilakukan uji coba media *flipbook* kepada siswa. Hasil dari respons siswa memperoleh hasil 90,55% dengan kategori “Sangat Valid”. Siswa senang dengan media *flipbook* dan merasa tertarik pembelajaran kecepatan dan debit dengan menggunakan media *flipbook*. Selanjutnya dilakukan wawancara kepada guru mengenai media pembelajaran *flipbook*. Hasil wawancara tersebut yaitu media *flipbook* layak untuk digunakan dalam pembelajaran kecepatan dan debit.

4. Tahap kelima yaitu evaluasi. Pada tahap evaluasi didapatkan hasil bahwa media *flipbook* layak untuk digunakan kepada siswa kelas V dalam pembelajaran kecepatan dan debit. Media *flipbook* menambah pengalaman belajar bagi siswa, siswa menjadi tertarik menggunakan media *flipbook* ketika pembelajaran, serta media *flipbook* menambah pengalaman belajar siswa.

5.2 Implikasi

Dengan adanya penelitian pengembangan media pembelajaran *flipbook* berdasarkan model *ADDIE* dalam pembelajaran kecepatan dan debit kelas V sekolah dasar ini dapat berimplikasi untuk membantu guru dan siswa mempermudah pembelajaran kecepatan dan debit. Dengan adanya media ini diharapkan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien, serta interaksi siswa dengan guru semakin aktif dan lebih baik lagi sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi belajar bagi siswa.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *flipbook* berdasarkan model *ADDIE* dalam pembelajaran kecepatan dan debit kelas V sekolah dasar ini, peneliti menemukan beberapa rekomendasi yaitu:

Farah Nabilah, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPBOOK* BERDASARKAN MODEL *ADDIE* DALAM PEMBELAJARAN KECEPATAN DAN DEBIT KELAS V SEKOLAH DASAR

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

1. Bagi peneliti selanjutnya, direkomendasikan untuk mengembangkan media pembelajaran *flipbook* untuk mendesain fitur-fitur seperti audio, video, dan latihan soal menggunakan aplikasi yang lebih interaktif.
2. Bagi peneliti selanjutnya, direkomendasikan untuk mengembangkan media pembelajaran *flipbook* dengan cakupan materi yang lebih luas ataupun materi dengan pembelajaran lain.
3. Bagi pendidik dan pihak sekolah, direkomendaasikan untuk menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran matematika khususnya kecepatan dan debit, agar pembelajaran lebih interaktif lagi dan siswa pun bisa mendapatkan pengalaman belajar yang baru.