

BAB V

SIMPULAN, IMPLEMENTASI, DAN REKOMENDASI

1.1 Simpulan

Dari penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan desain pada materi sifat komutatif bilangan cacah diperoleh dengan studi pendahuluan yang dilakukan guna untuk mengetahui bahan ajar yang dibutuhkan dari hasil analisis RPP, menganalisis Bahan Ajar yang digunakan, menganalisis Permendikbud No 24 Tahun 2016 mengenai KI dan KD dan menganalisis Panduan pengembangan bahan ajar untuk kelas rendah khususnya kelas III Sekolah Dasar.
2. Proses desain *e- flipbook* berjudul “Sifat Komutatif Bilangan Cacah” dirancang dengan menggunakan metode pengembangan *Reeves* yang meliputi (1) analisis, menganalisis RPP, Silbus, Bahan ajar yang digunakan juga pedoman pengembangan bahan ajar, (2) mengembangkan solusi, membuat rancangan *e-flipbook*, mengembangkan produk menggunakan beberapa aplikasi yaitu *flip PDF Professional* dan *Power Point* dengan didalamnya terdapat audio yang dibuat menggunakan podcast, video dari *youtube* yang dapat dilihat secara langsung, gambar, 2 game yang dibuat pada aplikasi *wordwall*. Materi yang disajikan yaitu mengenai cara membilang dan menuliskan bilangan, memahami dan mengetahui sifat komutatif bilangan cacah, dan mengidentifikasi dan memahami sifat pertukaran pada penjumlahan dan perkalian. (3) melakukan uji validasi untuk kelayakkan *e-flipbook* yang dikembangkan, (4) Refleksi, melakukan revisi juga implementasi. Hal tersebut menjadi landasan dan acuan dalam mengembangkan *e-flipbook* yang dapat memfasilitasi dan mengatasi permasalahan matematika di kelas III Sekolah Dasar.
3. Tingkat kelayakkan *e-flipbook* telah diuji oleh 3 orang ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pedagogik. Validasi pada ahli materi guna menilai dan memberi masukan bagaimana bahan ajar yang cocok digunakan dalam produk penelitian, validasi pada ahli media guna

memberikan penilaian dan saran mengenai tampilan e-flipbook yang dikembangkan untuk anak Sekolah Dasar dan validasi ahli pedagogik guna memberikan penilaian dan saran mengenai bahan ajar yang kembangkan sesuai dengan kriteria, tujuan pembelajaran, kejelasan materi tersebut disampaikan. Hasil dari validasi yang telah dilakukan, tingkat kelayakkan yang diperoleh dikategorikan sangat valid dengan keterangan efektif untuk digunakan.

4. Respon peserta didik terhadap *e-flipbook* yang digunakan dapat dilihat dari implementasi yang telah dilaksanakan di dua Sekolah Dasar yaitu SDN 1 Nagarasari dan SDN 3 Gununglipung. Jumlah peserta didik yang memberikan respon yaitu 20 orang peserta didik SDN 1 Nagarasari dan 20 orang peserta didik SDN 3 Gununglipung. Respon peserta didik terhadap *e-flipbook* yang dihasilkan sangat baik hal itu diperoleh dari angket minat peserta didik berdasarkan hasil implementasi *e-flipbook* yang telah dilaksanakan. Peneliti menyimpulkan bahwa dengan adanya *e-flipbook* ini dapat meningkatkan minat peserta didik dalam pelajaran matematika dibuktikan dengan hasil angket minat peserta didik yang apabila dicocokkan dengan tabel kelayakkan maka persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat valid dengan keterangan layak digunakan karena memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar.

1.2 Implikasi

Penelitian ini dilakukan dalam lingkup bidang pendidikan, sehingga kesimpulan yang ditarik memiliki implikasi terhadap bidang pendidikan, yaitu :

1. *E-flipbook* dapat menjadi alternatif bahan ajar untuk peserta didik belajar matematika di sekolah maupun di rumah, dengan adanya *e-flipbook* ini memberikan pengalaman terbaru untuk siswa dalam proses pembelajaran.
2. *E-flipbook* ini merupakan salah satu inspirasi baru dalam desain bahan ajar elektronik di sekolah dasar untuk mengimbangi era digital dimasa sekarang.

1.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka rekomendasi yang dapat diberikan peneliti sebagai berikut :

1. Untuk Lembaga Pendidikan Sekolah Dasar : dapat lebih memanfaatkan perkembangan digital, dengan mengadakan program untuk pengajar membuat bahan ajar elektronik guna mengembangkan kemampuan guru juga memperkaya bahan ajar agar lebih bervariasi.
2. Untuk Pendidik : mengoptimalkan proses pembelajaran dengan menggunakan media atau bahan ajar yang lebih variatif.
3. Untuk Peneliti : pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan *e-flipbook* dalam materi apa saja tidak hanya dalam materi bilangan cacah juga dalam desainnya dapat menggunakan aplikasi lain versi terbaru sehingga tampilannya lebih menarik dan fitur-fiturnya lebih terkini.