

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Rancangan media *Story-book* digital ini menggunakan metode D&D dengan 5 tahapan yaitu *ADDIE analyse* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Penelitian ini dimulai dari proses menganalisis kompetensi dasar 3.2 dengan tema 2 dan subtema 3 pembelajaran ke- 1, karakteristik peserta didik kelas III, dan kebutuhan media dalam pembelajaran. Rancangan awal dilakukan pada tahap *design* dan *development* yang mengacu kepada *analyse* yang sudah dilaksanakan. Tahap *design* diawali dengan menentukan spesifikasi produk, menentukan materi, menyusun GBPM, dan menentukan tata letak tampilan (*layouting*). Pada tahapan *development* peneliti menggunakan *software Flip Professional*, dengan pembuatan aplikasi menggunakan AppsGeyser. Hasil dari tahapan *development* menghasilkan media *Story-book* digital dengan format PDF dan memiliki 26 *slide*.
2. Hasil uji kelayakan media *Story-book* digital materi pecahan di kelas 3 SD Cibodas II mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase skor rata-rata keseluruhan 93,2% dari 3 ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil ini berada pada kategori “Sangat Layak”. Sedangkan hasil akumulasi skor dari pengguna yaitu guru 88,1% dan peserta didik kelas 3 SD 99,3% yang berada pada kategori “Sangat Layak”. Sehingga media *Story-book* digital ini sudah sangat layak, menarik dan dapat digunakan dalam pembelajaran.
3. Media pembelajaran *Story-book* digital dalam keseluruhan mendapatkan respon yang baik dari guru maupun dari peserta didik. Respon peserta didik positif, hal ini bisa dilihat dari hasil akumulasi skor yaitu 99,3% dan respon guru juga positif yang dimana akumulasi skor yang di dapat mencapai 88,1%, dengan demikian guru menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang dirancang sudah cukup layak dijadikan media pada pembelajaran.

5.2 Implikasi

Media pembelajaran *Story-book* digital ini sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran karena memiliki implikasi sebagai berikut:

1. Materi yang terdapat di dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan kompetensi dasar.
2. Media pembelajaran dapat dijadikan solusi dalam mengajarkan matematika dengan bentuk media yang lebih beragam.
3. Media pembelajaran ini dapat membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran pecahan.
4. Media pembelajaran ini dapat menarik perhatian peserta didik dan melibatkan peserta didik secara langsung dalam mengakses media tersebut.

5.3 Rekomendasi

Adapun rekomendasi yang dapat diberikan peneliti ditujukan kepada seluruh pihak atau yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Kepada guru atau pihak-pihak praktisi, media *Story-book* digital ini dapat digunakan sebagai salah satu contoh media pembelajaran dalam mengajarkan soal cerita matematika yang dilaksanakan di kelas III SD.
2. Kepada peneliti yang akan melakukan penelitian mengenai materi pecahan di kelas III SD, media ini dapat digunakan sebagai referensi dalam melaksanakan penelitian agar dapat mengetahui keefektifan media ini dan seberapa jauh penguasaan konsep serta keterampilan peserta didik.