

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

1.1 Simpulan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan *e-book* cerita *bilingual* ilustratif sebagai media pembelajaran untuk menstimulus kemampuan literasi bahasa Inggris siswa SD kelas 4. Adapun simpulan pada penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

1. Dari analisis kondisi lapangan didapat fakta bahwa pembelajaran bahasa Inggris dilaksanakan oleh sebagian guru dengan tidak terstruktur sehingga tidak adanya hasil pembelajaran yang optimal. Selain itu, tidak terdapatnya media pembelajaran yang cukup dan bahan ajar yang kurang merupakan permasalahan yang ditemukan di sekolah tersebut. Terlebih media berupa bahan bacaan bahasa Inggris seperti buku cerita masih terhitung kurang memadai.
2. Proses pengembangan *e-book* ini dimulai dari perancangan *outline* cerita, pembuatan *prototype*, sampai pengembangan naskah cerita dan desain *e-book* cerita pada aplikasi *canva*. Selain itu, peneliti merancang LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) yang merupakan bahan ajar yang menjadi pedoman pelaksanaan pembelajaran menggunakan media yang telah dikembangkan.
3. Media *e-book* divalidasi oleh tiga orang validator yaitu ahli materi, ahli media, dan guru SD. Hasil validasi ahli materi didapat skor 65 dengan presentase 86, 67%. Kemudian dari validator ahli media mendapat skor 69 dengan presentase 92%. Selanjutnya dari guru SD mendapat skor 44 dengan presentase 88%. Penilaian dari ketiga validator tersebut termasuk pada kategori sangat valid.
4. Produk yang telah divalidasi kemudian diujicobakan pada siswa SD kelas 4. Uji coba dilakukan dengan uji coba kelompok berpasangan, yaitu 25 siswa. Dari pelaksanaan uji coba diperoleh nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretest* diperoleh sebelum melaksanakan pembelajaran, dan nilai *posttest* diperoleh sesudah dilaksanakan pembelajaran. Hasil analisis data menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dari hasil *pretest* dan *posttest* dilihat dari nilai sig. $0,001 < \alpha 0,05$. Sehingga dapat

disimpulkan adanya pengaruh media *e-book* cerita yang dikembangkan terhadap hasil belajar. Pengaruh tersebut merupakan pengaruh positif dilihat dari kenaikan *mean* (rata-rata) pada *posttest*.

1.2 Implikasi

Pengembangan *e-book* cerita ini dapat diimplikasikan dengan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bagi guru SD khususnya kelas 4. Selain itu, *e-book* ini juga dapat dimanfaatkan sebagai bahan bacaan siswa terutama di rumah melalui *smartphone* yang dimiliki. Bahan bacaan ini bukan hanya akan menjadi bahan bacaan edukatif tapi juga sebagai media hiburan karena *e-book* dirancang khusus sesuai dengan kondisi anak usia SD di mana anak usia tersebut menyukai gambar, ilustrasi, dan warna-warna yang menarik.

1.3 Rekomendasi

Rekomendasi yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah kepada para guru SD yang juga menerapkan pembelajaran bahasa Inggris di kelas, agar dapat menjadikan *e-book* ini salah satu referensi media pembelajaran. Selain itu, diharapkan media ini dapat menjadi acuan untuk mengembangkan produk serupa lainnya yang lebih menarik dan bervariasi.

Kemudian sehubungan dengan media yang terbatas pada salah satu kompetensi dasar dan materi, peneliti menyarankan pada pemangku kebijakan serta pengembang kurikulum agar dapat mengembangkan produk buku atau buku digital berbasis cerita terutama untuk mendukung literasi bahasa Inggris siswa dengan materi yang lebih luas dan variatif. Selain itu peneliti menyarankan agar uji coba dilakukan dengan *sample* yang lebih luas dikarenakan peneliti hanya melakukan uji coba terbatas.