

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1. Simpulan

Dalam penelitian ini yaitu penelitian *design and development* yang menghasilkan sebuah produk berupa media *flipbook digital* berbasis multimedia interaktif pada materi sistem peredaran darah yang sudah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Media *flipbook digital* berbasis multimedia interaktif pada materi sistem peredaran darah dikembangkan dengan menggunakan langkah-langkah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Desain media ini dilakukan dengan tahapan analisis (*analysis*) dan desain (*design*). Pertama diawali dengan tahap analisis (*analysis*) yang meliputi analisis proses pembelajaran, analisis karakteristik siswa sekolah dasar, analisis kebutuhan media pembelajaran, dan analisis materi sistem peredaran darah. Setelah tahap analisis selesai, dilanjutkan dengan tahap desain (*design*) yang meliputi pembuatan GBPM, pembuatan *storyboard*, pemilihan aplikasi pembuatan *flipbook*, pengumpulan dan pembuatan objek media, serta adanya catatan perbaikan oleh pembimbing.
2. Media *flipbook digital* berbasis multimedia interaktif pada materi sistem peredaran darah dikembangkan dengan menggunakan langkah-langkah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Pengembangan media ini dilakukan dengan melanjutkan dari tahap desain yaitu diantaranya tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Dilanjutkan dengan tahap pengembangan (*development*), tahap ini merupakan tahap pembuatan *flipbook digital* beserta uji validasi dari para ahli. Setelah media *flipbook* selesai dan sudah mendapatkan validasi dari para ahli maka dilanjutkan dengan tahap implementasi (*implementation*), tahap ini merupakan tahap uji coba media *flipbook* kepada guru dan siswa kelas V sekolah dasar. Tahap terakhir yaitu

evaluasi (*evaluation*), tahap ini bertujuan untuk evaluasi *flipbook* dengan menggunakan analisa SWOT.

3. Pengguna pada penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V SD Negeri Ketangi. Media yang telah diperbaiki berdasarkan masukan para ahli kemudian di ujicobakan kepada guru dan siswa. Hasil persentasi dari respon guru adalah 91,18%, sedangkan hasil rekapitulasi 11 siswa mendapatkan persentase penilaian sebesar 94,32%. Rekapitulasi antara penilaian guru dan siswa mendapatkan persentase sebesar 92,75% dan masuk kedalam kategori interpretasi “Sangat Valid”. Interpretasi tersebut dapat diartikan bahwa media *flipbook digital* berbasis multimedia interaktif sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk materi sistem peredaran darah kelas V sekolah dasar. Selain dari penilaian, guru dan siswa juga memberikan komentar yang positif setelah menggunakan *flipbook digital* berbasis multimedia interaktif ini.

5.2. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan penelitian tersebut, berikut merupakan implikasi dari media pembelajaran *flipbook digital* berbasis multimedia interaktif pada materi sistem peredaran darah yang telah dikembangkan oleh peneliti.

1. Media *flipbook digital* berbasis multimedia interaktif pada materi sistem peredaran darah ini menjadi media digital yang menyenangkan dan menambah motivasi belajar siswa.
2. Penggunaan media *flipbook digital* berbasis multimedia interaktif ini merupakan pengalaman baru bagi siswa dan guru SD Negeri Ketangi dalam belajar dan membelajarkan materi sistem peredaran darah di Kelas V.
3. Media *flipbook digital* berbasis multimedia interaktif pada materi sistem peredaran darah ini menambah variasi media pembelajaran di SD Negeri Ketangi baik digunakan oleh guru atau siswa.

5.3. Rekomendasi

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan, berikut merupakan rekomendasi yang dapat disampaikan peneliti terhadap

pengembangan media *flipbook digital* berbasis multimedia interaktif pada materi sistem peredaran darah.

1. Kepada peneliti atau pengembang media selanjutnya, media *flipbook digital* berbasis multimedia interaktif pada materi sistem peredaran darah ini perlu dikembangkan atau didesain kembali dengan materi yang lebih lengkap dan juga fitur-fitur yang lebih lengkap.
2. Kepada peneliti atau pengembang media selanjutnya, direkomendasikan untuk mengembangkan media *flipbook digital* yang dapat diakses secara offline baik di *handphone* ataupun di komputer/laptop. Selain itu, perlu perbaikan penampilan di *handphone* agar mudah dibaca dan tidak terlalu kecil dari segi penampilan.
3. Kepada peneliti atau pengembang media selanjutnya, akan lebih lengkap apabila adanya uji validasi ahli pedagogi. Uji validasi ahli pedagogi akan menambah kevalidan pedagogi konten/isi, RPP, dan LKPD.
4. Kepada peneliti atau pengembangan media selanjutnya, perlu adanya *publish* media kepada publik agar media yang telah dikembangkan bisa diakses oleh banyak guru atau siswa. Hal ini ditujukan agar kebergunaan media bisa berlanjut dan tetap bermanfaat.