

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Dari penelitian yang telah dilakukan terkait pengembangan pembelajaran berbantuan media interaktif *flipbook* pada siswa kelas 1 SD Harapan Lestari dalam rangka meningkatkan keterampilan berbahasa siswa, diperoleh beberapa hal yang menjadi kesimpulan, diantaranya:

1. Proses pertama dalam penelitian ini yaitu menganalisis lingkungan belajar siswa, kemudian melakukan perancangan media. Selanjutnya proses desain dengan menentukan ukuran format *flipbook*, *color palette* dan model ilustrasi pada website *Canva*. Setelah desain selesai, maka semua media berupa audio, video dan tautan permainan interaktif dimasukkan pada website *Heyzine*. *Flipbook* yang telah rampung dibuat pula menjadi bentuk aplikasi dengan bantuan *Appsgeyser*. Tahap selanjutnya peneliti mempublikasikan media dalam bentuk tautan serta *barcode* yang dapat dengan mudah diakses pengguna. Terakhir, dilakukan uji coba teradap siswa dan guru sebagai pengguna dan sasaran utama peneliti.
2. Uji kelayakan media dilakukan melalui tahap penilaian produk oleh ahli serta pengguna. Penilaian validasi dilakukan oleh ahli media, materi dan bahasa. Diperoleh hasil akhir dengan persentase sebesar 92,05%. Atas hasil ini, media *flipbook* memperoleh respon baik dari ahli validasi, sebab persentase di atas masuk kedalam kategori sangat layak. Adapun hasil penilaian yang dilakukan oleh guru menunjukkan persentase 93,4% dengan interpretasi sangat layak, serta dari siswa sebesar 100% (sangat layak).
3. Respon guru dan siswa terkait media "Aku dan Lima Indraku *Digital Flipbook*" saat dilakukan penelitian adalah amat baik. Siswa antusias belajar dan guru merasa terbantu dengan adanya bentuk media baru yang inovatif. Pada ranah praktiknya, pengguna dapat mengunduh aplikasi lewat *link* maupun *barcode* yang akan langsung menghubungkan pengguna ke laman website untuk mengunduh aplikasi. Jika pengguna hanya ingin membaca *digital flipbook* secara online tanpa mengunduhnya dalam bentuk aplikas, maka pengguna dapat

mengaksesnya pada tautan <https://heyzine.com/flip-book/c50ae1d3d9.html>. *Flipbook* ini menceritakan tentang panca indra manusia.

5.2 Implikasi

Implikasi media pembelajaran *flipbook* berdasar pada hasil uji coba penelitian ini adalah:

1. *Flipbook* menjadi media pembelajaran hasil inovasi baru, yang mana dalam penyampaian materi panca indra tidak hanya terpaku dari buku saja, tetapi dapat disampaikan dan dipelajari melalui media pembelajaran *flipbook*.
2. *Flipbook* mampu menarik minat dan perhatian siswa saat proses pembelajaran panca indra.
3. *Flipbook* dapat membantu guru untuk menyampaikan sebuah materi ajar dengan mudah dan bervariasi.
4. *Flipbook* menambah variasi media pembelajaran bagi siswa kelas 1 SD.
5. *Flipbook* sangat membantu dalam pembelajaran terutama memperjelas dalam hal penyampaian materi ajar baik secara audio maupun visual, sehingga proses belajar mengajar menjadi tidak monoton.

5.3 Saran

Dari hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dipaparkan, dapat diajukan saran-saran berikut ini:

1. Untuk guru selaku praktisi pendidikan, diharapkan dapat memanfaatkan media *flipbook* hasil penelitian ini sebagai alternatif solusi media pembelajaran yang efektif sehingga siswa tidak akan merasa jenuh dan bosan dalam belajar.
2. Untuk pihak sekolah, diharapkan bisa mendukung dan memfasilitasi tenaga pendidik untuk selalu melakukan inovasi dan kreatifitas. Diantaranya dengan mengadakan pelatihan, serta menyediakan fasilitas layak yang dapat memfasilitasi pengembangan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan menarik siswa.
3. Untuk pembaca ataupun peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan lagi media ini, peneliti merekomendasikan untuk mengembangkan pada materi/ mapel lainnya agar lebih beragam. Lalu gunakanlah alat yang lebih baik dan lengkap saat proses pengembangannya, agar produk yang dihasilkan lebih baik lagi.