

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Penelitian ini yang merupakan jenis penelitian desain dan pengembangan dengan model 4D (*define, design, development, disseminate*) yang menghasilkan produk berupa buku digital interaktif 360° tentang materi ekosistem yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA kelas V SD. Simpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

- 1) Proses perancangan buku digital interaktif 360° materi ekosistem yang dilakukan secara singkat melalui 2 tahapan, yaitu tahap pendefinisian (*define*) dan tahap perancangan (*design*). Tahap pendefinisian meliputi analisis awal-akhir, analisis karakteristik peserta didik, analisis materi dan perumusan tujuan pembelajaran. Setelah tahap pendefinisian selesai, dilanjutkan dengan tahap perancangan yang meliputi pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal buku digital interaktif 360° materi ekosistem.
- 2) Proses pengembangan buku digital interaktif 360° materi ekosistem untuk kelas V SD dilakukan secara sederhana dengan 2 tahapan, yaitu tahap pengembangan (*development*) dan tahap penyebarluasan (*disseminate*). Tahap *development* terdiri dari pembuatan buku digital interaktif 360° materi ekosistem, validasi ahli, revisi produk dan uji coba. Tahap pembuatan merupakan tahap lanjutan dari tahap perancangan. Kemudian setelah buku digital interaktif 360° materi ekosistem telah selesai dibuat dilakukan uji validasi bersama ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Hasil akumulasi nilai yang didapatkan sebesar 87,64% dengan kategori “Sangat Valid”. Setelah validasi dilakukanlah revisi produk berdasar saran perbaikan dari validator barulah kemudian dilakukan uji coba untuk mengetahui respon guru dan siswa. Dilanjutkan dengan tahap penyebarluasan, dimana buku digital interaktif materi ekosistem disebarluaskan dengan dikemas dalam bentuk tautan dan *QR code* disertai infografis dan video

tutorial penggunaan dan pembuatan buku digital interaktif 360° supaya sekolah dan guru bisa mengadopsi dalam materi lain.

- 3) Berdasarkan hasil uji coba di SD Negeri Cikeruh II, buku ditigal interaktif 360° materi ekosistem mendapatkan respon yang sangat baik dari guru dan siswa. Hasil angket respon guru sebesar 85% berada dalam kategori “Sangat Positif” dan hasil angket respon siswa sebesar 83,90% dan berada dalam kategori “Positif”, artinya baik guru maupun siswa antusias dan mendapatkan kebermanfaatan dari penggunaan buku ditigal interaktif 360° materi ekosistem dalam pembelajaran IPA kelas V.

5.2 Implikasi

Implikasi pada penelitian desain dan pengembangan buku ditigal interaktif 360° materi ekosistem kelas V SD, yaitu :

- 1) Buku ditigal interaktif 360° materi ekosistem dapat membantu mempermudah guru dan siswa dalam pembelajaran. baik pembelajaran di dalam kelas bersama guru ataupun pembelajaran mandiri di luar kelas.
- 2) Buku ditigal interaktif 360° materi ekosistem membantu guru dalam penyampaian dan siswa dalam memahami materi ekosistem yang cukup luas.
- 3) Penggunaan buku ditigal interaktif 360° materi ekosistem meningkatkan motivasi siswa dalam belajar karena dilengkapi berbagai variasi media sehingga belajar menjadi bersemangat dan tidak membosankan.
- 4) Buku ditigal interaktif 360° materi ekosistem menambah variasi media pembelajaran di SD Negeri Cikeruh II.

5.3 Rekomendasi

Rekomendasi yang dapat diberikan peneliti, sebagai berikut :

- 1) Kepada para guru supaya senantiasa belajar mengembangkan buku ditigal interaktif 360° atau multimedia interaktif lainnya pada materi yang berbeda, melihat cukup banyak manfaat yang bisa didapatkan.
- 2) Kepada pihak sekolah supaya senantiasa mendukung pengembangan dan penggunaan media maupun multimedia dalam pembelajaran.
- 3) Kepada pihak yang ingin mengembangkan buku ditigal interaktif 360° dapat mencoba mencari aplikasi/website lain yang memungkinkan hasil akhir buku

ditigal interaktif 360° dapat diakses secara offline dan dilengkapi fitur yang lebih menarik seperti penggunaan *augmented reality* (AR).

- 4) Kepada pihak yang ingin mengembangkan buku ditigal interaktif 360° ke depannya supaya melakukan penyebarluasan media dengan lebih baik. Misal dengan pengadaan seminar, membuat buku panduan, dll.