

BAB V

SARAN IMPLIKASI DAN KESIMPULAN

5.1 Simpulan

Merujuk pada hasil riset tentang pengembangan media pembelajaran *Flipbook* dengan akses *QR Code* untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran *Flipbook* menggunakan model DDD-E yang terdiri dari beberapa tahap. 1) Pada tahap *Decide*, peneliti menetapkan tujuan pembelajaran, memilih tema, mengembangkan kemampuan dasar, dan menilai sumber daya yang tersedia. 2) Pada tahap *Design*, peneliti mengumpulkan semua bahan dan alat yang dibutuhkan, seperti laptop/komputer, aplikasi *Canva*, *YouTube*, *Wordwall*, website *Heyzine Flipbook*, dan berbagai referensi gambar dari internet. 3) *Develop* yaitu membuat atau mengembangkan sebuah produk yang ada, melakukan validasi, dan uji coba, 4) *Evaluate* yaitu melakukan evaluasi pada semua tahapan, bukan hanya di akhir.
2. Pengembangan media pembelajaran *Flipbook* dengan akses *QR Code* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar, untuk tingkat validitas yang didapatkan dari ahli materi yaitu skor rata-rata adalah 4,8 dengan kategori valid, serta rerata skor validator bahasa adalah 4,6 dan dinyatakan valid, sementara dari validator media memperoleh skor rata-rata 4,47 yang menunjukkan media tersebut sangat valid.
3. Pengembangan media pembelajaran *Flipbook* dengan akses *QR Code* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD menunjukkan tingkat

kepraktisan yang baik. Dari angket respon guru, diperoleh skor rerata 4,7, yang masuk dalam kategori praktis. Sedangkan dari angket peserta didik pada uji coba kelompok besar, rerata skor yang didapat yaitu 4,62, yang tergolong kategori sangat praktis.

5.2 Implikasi

Merujuk pada hasil penelitian serta pengembangan, implikasi yang peneliti dapatkan yaitu:

1. Media ini memudahkan guru serta siswa dalam proses belajar mengajar, menjadikannya lebih inovatif juga efektif, dan membantu siswa memahami materi bahasa Indonesia tentang bab 7 "asal-usul (nenek moyangku)".
2. Media pembelajaran *Flipbook* dengan akses *QR Code* dapat digunakan sebagai sarana untuk mendorong siswa berpikir lebih kritis, sehingga meningkatkan pengetahuan mereka.
3. Media pembelajaran *Flipbook* dengan akses *QR Code* juga dapat digunakan untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia terkait bab 7 asal-usul (nenek moyangku).

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, adapun saran dari peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Dalam proses pengembangan media pembelajaran berupa flipbook dengan akses melalui QR code, peneliti menekankan pentingnya menentukan terlebih dahulu materi atau topik yang akan dibahas. Selain itu, perlu

diperhatikan ketersediaan prasyarat seperti akses internet di lingkungan sekolah serta kepemilikan smartphone oleh peserta didik.

2. Terkait penggunaan model pengembangan DDDE, peneliti merekomendasikan agar penelitian selanjutnya mengembangkan media pembelajaran dengan jangkauan materi yang lebih luas serta analisis yang lebih mendalam. Hal ini bertujuan agar setiap tahapan dalam model DDDE dapat diterapkan secara lebih optimal dalam berbagai situasi pembelajaran.
3. Peneliti mengusulkan agar dalam riset pengembangan selanjutnya dapat dikembangkan lagi media pembelajaran untuk materi tambahan yang sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Dengan demikian diharapkan siswa akan lebih bersemangat dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.