

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas V SD Negeri 1 Winduhaji pada muatan IPAS pada materi “Pertumbuhan dan Perkembangan Pada Manusia” di peroleh hasil yang berbeda antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang diberikan treatment berbeda. Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Terdapat perbedaan pemahaman konsep siswa antara siswa yang menggunakan media pembelajaran *Digital Interactive Book* (kelas eksperimen) dengan siswa yang menggunakan media buku cetak (kelas kontrol) siswa kelas V SD Negeri 1 Winduhaji.
2. Terdapat perbedaan peningkatan pemahaman konsep antara siswa yang menggunakan media pembelajaran *Digital Interactive Book* (kelas eksperimen) dengan siswa yang menggunakan media buku cetak (kelas kontrol) siswa kelas V SD Negeri 1 Winduhaji.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Digital Interactive Book* dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep siswa dalam muatan pelajaran IPAS. Implikasi dari temuan ini sangat relevan bagi berbagai pihak diantaranya:

1. Bagi guru, penggunaan media digital interaktif memberikan alternatif inovatif dalam proses pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Hal ini mendorong guru untuk lebih kreatif dan adaptif dalam memanfaatkan teknologi digital di kelas. Bagi siswa, media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan memungkinkan mereka untuk memahami konsep secara lebih mendalam melalui tampilan visual, audio, dan interaktivitas yang disediakan.
2. Dari sisi kelembagaan, pihak sekolah perlu mempertimbangkan untuk mendukung penggunaan teknologi pembelajaran seperti *interactive book* dengan menyediakan sarana prasarana pendukung serta pelatihan bagi

guru agar implementasinya dapat berjalan efektif dan menyeluruh. Selain itu, bagi pengembang media pembelajaran, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam merancang produk-produk edukatif yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki nilai pedagogis yang tinggi dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa. Terakhir, bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini membuka peluang untuk eksplorasi lanjutan mengenai efektivitas media digital interaktif terhadap keterampilan lain seperti berpikir kritis, kreativitas, atau kolaborasi, serta pada jenjang pendidikan dan mata pelajaran yang berbeda.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dan dijabarkan di atas, saran peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah hendaknya menyarankan kepada guru untuk dapat melaksanakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai, khususnya media pembelajaran berbasis digital agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

2. Bagi Guru

- a. Guru dapat membuat media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dalam belajar sehingga pemahaman konsep pada siswa bisa ditingkatkan.
- b. Guru disarankan dapat mengkondisikan siswa ketika menggunakan media pembelajaran berbasis digital agar waktu pembelajaran tetap efektif.
- c. Guru dapat mengaplikasikan media pembelajaran berbasis digital ke dalam berbagai pelajaran yang berbeda agar tidak ada permasalahan dalam pemahaman konsep pada konsep.

3. Bagi Peneliti selanjutnya

- a. Penggunaan media pembelajaran berbasis *digital interactive book* dapat diaplikasikan ke dalam berbagai materi lainnya.

- b. Peneliti yang akan melakukan penelitian dalam bidang ini diharapkan dapat menyiapkan perencanaan pembelajaran dengan matang agar kegiatan pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan dengan lancar.
- c. Peneliti yang akan melakukan penelitian dalam bidang ini diharapkan dapat mengkondisikan siswa dengan baik agar kegiatan pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan dengan lancar dan tertib.