

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *e-book* interaktif dengan fitur gamifikasi untuk meningkatkan keterampilan membaca cerita rakyat pada siswa kelas IV SD, dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan media dilakukan secara sistematis menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurangnya media interaktif menyebabkan rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap teks cerita rakyat. Oleh karena itu, pengembangan media *e-book* interaktif menjadi solusi alternatif yang tepat dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Media yang dikembangkan telah disesuaikan dengan karakteristik siswa dan memuat materi cerita rakyat lengkap dengan unsur intrinsik, struktur teks, contoh cerita, serta kuis interaktif dengan fitur gamifikasi seperti poin dan level untuk meningkatkan motivasi siswa. Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan media, produk ini tergolong sangat valid dengan persentase kelayakan materi sebesar 96% dan media sebesar 97%. Selain itu, hasil uji coba menunjukkan bahwa media ini mendapatkan respon sangat positif dari siswa dan guru. Rata-rata respon siswa sebesar 92,15% dan skor respon guru sebesar 47 dari 50 menunjukkan bahwa media layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah menggunakan media *e-book* interaktif, kemampuan siswa dalam membaca cerita rakyat mengalami peningkatan. Siswa menjadi lebih mudah memahami isi cerita, mengenali tokoh, latar, dan alur, serta mampu menangkap pesan moral dalam bacaan. Media ini berhasil meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa dalam keterampilan membaca.

B. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan hasil penelitian yang telah dilakukan dijelaskan sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan hanya fokus pada pengembangan *e - book* interaktif dengan fitur gamifikasi untuk keterampilan membaca cerita rakyat pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.
2. Peneliti hanya melibatkan subjek penelitian sejumlah 13 siswa.
3. Produk yang dikembangkan oleh peneliti hanya untuk membantu dalam keterampilan membaca dan pengenalan cerita rakyat pada siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Ponorogo

A. Implikasi Hasil Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *e – book* interaktif dengan fitur gamifikasi untuk keterampilan membaca cerita rakyat pada kelas IV Sekolah Dasar maka beberapa implikasinya adalah sebagai berikut :

1. *E – book* interaktif dengan fitur gamifikasi dapat membantu siswa dalam keterampilan membaca cerita rakyat.

2. Media pembelajaran ini dapat membantu guru sebagai alat bantu dalam pembelajaran.
3. Media pembelajaran *e - book* interaktif dengan fitur gamifikasi telah melalui uji validasi yang menunjukkan bahwa sangat layak di gunakan.

C. Saran

Saran peneliti berhaarp pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah

Peneliti berharap sekolah yang di jadikan tempat penelitian dapat meningkatkan kualitas pendidikan melalui pemanfaatan media pembelajaran.

2. Bagi Guru

Peneliti berharap media pembelajaran yang dikembangkan dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam proses pembelajaran, sehingga mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan meningkatkan keterlibatan siswa

3. Bagi Siswa

Peneliti berharap media pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan menyenangkan, serta mendorong peningkatan hasil belajar mereka.

4. Bagi peneliti lain

Peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi referensi peneliti yang lain, sehingga dapat melakukan penelitian dengan mengembangkan melalui media pembelajaran yang lain.