

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Hasil penelitian pengembangan media *soundbook* materi singkatan dan akronim bahasa Indonesia kelas V yang dilaksanakan di SDN Gempol 1 terdapat beberapa kesimpulan diantaranya yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran *soundbook* iberbasis digital pada materi bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar dilakukan berdasarkan tahapan model pengembangan ADDIE *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* yang memungkinkan proses perancangan media dilakukan secara sistematis dan terarah.
2. Produk *Soundbook* digital yang digunakan ini terbukti layak dipakai dalam kegiatan pembelajaran berdasarkan hasil validasi ahli. Validasi ahli media mendapat 86% (kategori sangat valid), validasi ahli materi mendapat 72% (kategori valid), dan validasi ahli bahasa mendapat 96% (kategori sangat valid).
3. Hasil uji coba terhadap siswa membuahkan hasil bahwa media ini praktis untuk belajar mengajar dikelas. Uji coba kepada 7 siswa kelas V SDN Gempol 1 menunjukkan rata-rata kepraktisan sebesar 92% (kategori sangat valid). Media ini terbukti bisa menaikkan minat belajar serta keaktifan siswa selama proses belajar mengajar.
4. Respon guru terhadap penggunaan media *Soundbook* menunjukkan tingkat penerimaan yang baik, dengan perolehan skor sebesar 66%, yang

termasuk dalam kategori valid. Hal ini mengindikasikan bahwa media ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan komunikatif.

5. Media *Soundbook* interaktif berbasis digital efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran konvensional, karena mampu menyajikan materi secara visual dan audio yang cocok untuk karakteristik dan keperluan siswa Sekolah Dasar, khususnya dalam membelajarkan materi singkatan dan akronim.

#### **B. Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan *soundbook* untuk siswa kelas V sekolah dasar SDN Gempol 1 memiliki keterbatasan yaitu :

1. Terbatasnya waktu guru dan siswa dalam berpartisipasi dalam kegiatan uji coba media mengingat padatannya jadwal pembelajaran di sekolah.
2. Selain itu keterbatasan perangkat teknologi seperti speaker aktif atau alat bantu dengar lainnya di lingkungan sekolah juga menjadi hambatan dalam mengoptimalkan penggunaan *soundbook* sebagai media pembelajaran.
3. Tidak semua siswa terbiasa menggunakan media berbasis digital sehingga diperlukan waktu adaptasi agar mereka dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

### C. Implikasi Hasil Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan *soundbook* untuk siswa kelas V sekolah dasar SDN Gempol 1, maka ada beberapa implikasi sebagai berikut :

#### 1. Implikasi terhadap siswa

Media *soundbook* terbukti mampu meningkatkan minat belajar dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Dengan adanya narasi audio yang menarik dan visualisasi yang interaktif, siswa lebih mudah tertarik dan paham terhadap materi. Hal tersebut melitinkan bahwa media berbasis audio-visual dapat mengatasi kejenuhan peserta didik terhadap metode belajar konvensional.

#### 2. Implikasi Terhadap Guru

Guru dapat memanfaatkan media *soundbook* sebagai sumber belajar tambahan yang mendukung kegiatan pembelajaran di kelas. Dengan media ini, guru memiliki alat bantu yang memudahkan penyampaian materi secara menarik dan bervariasi. Selain itu, guru juga terdorong untuk lebih berinovatif dan mengembangkan media belajar digital yang sesuai keperluan peserta didik kelasnya.

#### 3. Implikasi Terhadap Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini membuka peluang bagi peneliti berikutnya untuk mengembangkan media *soundbook*. Selain itu, pengembangan *soundbook* dapat dikolaborasi dengan fitur interaktif lainnya seperti kuis otomatis atau permainan edukatif berbasis suara.

#### D. Saran

Saran peneliti untuk keberlanjutan pengembangan media ini anatar lain yaitu:

1. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan media *soundbook* sebagai sarana belajar mandiri untuk memperdalam pemahaman materi bahasa Indonesia, khususnya materi singkatan dan akronim. Media ini membuat peserta didik belajar dengan menyenangkan, dan fleksibel, dikelas atau di rumah.

2. Bagi Guru

Guru disarankan memakai media *soundbook* dalam kegiatan belajar mengajar sebagai alternatif dari metode ceramah yang monoton. Media ini dapat digunakan untuk memberikan suasana belajar yang interaktif, visual, serta berbasis teknologi, yang dapat meningkatkan antusiasme serta hasil belajar siswa.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya bisa mengembangkan media *soundbook* ini dengan jangkauan materi yang lebih menarik serta melibatkan lebih banyak subjek uji coba untuk memperoleh hasil yang lebih general. Selain itu, penggunaan aplikasi yang lebih interaktif dan responsif juga dapat dipertimbangkan agar media lebih adaptif terhadap berbagai kebutuhan belajar siswa.