

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *e-book* interaktif dalam pembiasaan literasi digital siswa pada kurikulum merdeka menggunakan model pengembangan ADDIE, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Produk pengembangan media pembelajaran *e-book* interaktif

Pengembangan media *e-book* interaktif dalam pembiasaan literasi digital siswa dilakukan melalui empat tahap dari model ADDIE, yaitu :

- a) Tahap analisis (Analyze): peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis situasi, dan analisis kurikulum di SDN Jiwan 02. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, serta guru memerlukan instrumen pendukung yang efisien dalam memfasilitasi pembelajaran. Materi yang dikembangkan adalah materi Bentang Alam pada mata pembelajaran IPAS kelas IV.
- b) Tahap perencanaan (Design): peneliti merancang media *e-book* interaktif dengan menyusun kerangka isi yang mencakup cover, petunjuk penggunaan, capaian dan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, serta soal evaluasi. Perancangan menggunakan aplikasi Canva sebagai dasar pembuatan desain.
- c) Tahap Pengembangan (Development): media *e-book* dikembangkan media *e-book* dikembangkan melalui Flipbook (*Heyzine*) yang mengubah file PDF

menjadi tampilan seperti buku digital. Produk divalidasi oleh tiga ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan media layak digunakan dengan sedikit perbaikan (revisi).

- d) Tahap Implementasi (Implementation): Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan di SDN Jiwan 02, implementasi media *e-book* interaktif melalui model ADDIE terbukti berhasil dan memperoleh respon sangat positif dari guru (93%) serta siswa (87,18%) dengan rata-rata kelayakan 90,09% kategori sangat layak, sehingga media ini efektif meningkatkan motivasi belajar, pemahaman materi bentang alam, dan membiasakan literasi digital siswa secara interaktif sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka.
- e) Tahap Evaluasi (Evaluation): evaluasi dilakukan secara formatif pada setiap tahap pengembangan dan sumatif pada tahap akhir untuk memastikan produk layak digunakan. Hasil evaluasi dari validator ahli, respon guru, dan respon siswa menunjukkan bahwa media *e-book* interaktif sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

2. Kelayakan Media Pembelajaran *E-book* Interaktif

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba, media *e-book* interaktif dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi ahli materi diperoleh 94% yang menunjukkan media sangat layak digunakan, validasi ahli media diperoleh 94% yang menunjukkan media sangat layak digunakan, validasi bahasa diperoleh 83% yang menunjukkan media sangat layak digunakan. Hasil diperoleh rata-rata validasi ahli 90,33% yang menunjukkan

media sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan hasil respon guru menunjukkan 93% (Sangat Layak) dan hasil respon siswa 87,18% (Sangat Layak) yang menunjukkan hasil rata-rata keseluruhan 90,09% sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Dengan demikian, media pembelajaran *e-book* interaktif memenuhi syarat sebagai instrumen yang adaptif dan interaktif dalam kerangka Kurikulum Merdeka. Media ini membuktikan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, memudahkan pemahaman materi, serta membiasakan siswa dalam praktik literasi digital melalui aktifitas membaca, menganalisis visual, dan mengambil keputusan saat menjawab kuis interaktif.

B. Keterbatasan Produk

Pengembangan media pembelajaran *e-book* interaktif dalam pembiasaan literasi digital siswa tentu masih memiliki beberapa keterbatasan, antara lain sebagai berikut :

1. Subjek penelitian yang terlibat dalam tahap implementasi media sejumlah 14 siswa kelas IV SDN Jiwam 02
2. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi “Bentang Alam”, namun belum mencakup materi lain dalam pembelajaran IPAS kelas IV SDN Jiwam 02.
3. Penggunaan media *e-book* interaktif memerlukan perangkat digital dan koneksi internet yang memadai agar seluruh fitur yang tersedia dapat digunakan selama optimal selama proses pembelajaran.

C. Implikasi Hasil Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan hasil penelitian pada pengembangan media pembelajaran *e-book* interaktif dalam pembiasaan literasi digital siswa, maka implikasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memperkaya literasi mengenai penggunaan media *e-book* interaktif dalam konteks pembelajaran di tingkat sekolah dasar, yang hingga kini relatif dan baru diterapkan.
2. Memberikan bukti empiris bahwa mengintegrasikan multimedia (audio, animasi, dan kuis interaktif) ke dalam bahan ajar digital yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
3. Memperkuat teori bahwa literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan teknis menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup aspek etika, keamanan, dan kreativitas dalam berinteraksi dengan dunia maya.
4. Menunjukkan bahwa model pengembangan ADDIE efektif digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan pendidikan dasar.

D. Saran

Menimbang pada capaian riset dan rekayasa instrumen *e-book* interaktif dalam pembiasaan literasi digital siswa pada kurikulum merdeka, peneliti merumuskan sejumlah rekomendasi strategi menyangkut optimalisasi penggunaan serta keberlanjutan modifikasi produk, yaitu sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Peserta didik diharapkan mampu mendayagunakan media *e-book* interaktif secara maksimal sebagai sarana penunjang akademik dalam membedah topik pembiasaan literasi digital. Pemanfaatan media digital ini juga memproyeksikan dapat menstimulasi partisipasi aktif, kemandirian dalam belajar, serta antusiasme internal siswa untuk terlibat penuh dalam setiap aktivitas pembelajaran.

2. Bagi Guru

Guru disarankan untuk memanfaatkan media *e-book* interaktif sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang interaktif, menarik dan berpusat pada siswa. Selain itu, guru juga dapat mengembangkan media pembelajaran yang sama pada materi atau mata pembelajaran lainnya sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan terus mendukung penerapan teknologi dalam proses pembelajaran melalui menyediakan dan optimalisasi sarana prasarana yang memadai. Dukungan tersebut penting untuk menunjang pemanfaatan media pembelajaran digital secara efektif sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

4. Bagi Peneliti Lain

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media *e-book* interaktif pada materi pembelajaran maupun jenjang pendidikan yang berbeda agar diperoleh variasi produk yang lebih luas. Selain itu, penelitian selanjutnya difokuskan pada pengujian kelayakan media terhadap pembiasaan literasi digital siswa dengan melibatkan subjek penelitian yang lebih beragam.