

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan Produk

Simpulan hasil penelitian dan pengembangan produk buku digital interaktif matematika pada materi geometri untuk siswa kelas 4 SD adalah sebagai berikut:

1. Produk buku digital interaktif matematika pada materi geometri untuk siswa kelas 4 SD yang dihasilkan berupa *soft file* produk dalam kepingan *Compact Disk* (CD) yang dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri baik secara individual maupun klasikal atau berkelompok. Produk buku digital interaktif yang dihasilkan memiliki disain tampilan buku pada umumnya tetapi juga ditambahkan berbagai bentuk multimedia pendukung pembelajaran seperti gambar, video, fitur tombol, animasi, dan kuis interaktif. Produk buku digital interaktif terdiri dari berbagai komponen isi, yaitu: a) halaman sampul, b) halaman daftar isi, c) halaman petunjuk penggunaan, d) halaman capaian pembelajaran, e) halaman kata pengantar, f) sub *cover* pada masing-masing bab, g) halaman isi materi, h) soal latihan, i) rangkuman, j) soal evaluasi akhir, k) daftar isi, dan l) validator. Desain evaluasi yang terdapat dalam buku digital interaktif berupa soal pilihan ganda. Isi materi dan soal latihan yang terdapat dalam buku digital interaktif dirancang berdasarkan capaian pembelajaran.
2. Alur pengembangan produk buku digital interaktif melalui 3 tahap, yaitu tahap perencanaan (*planning*), desain (*design*), dan pengembangan (*development*).

Hasil uji kelayakan produk buku digital interaktif dari hasil uji alpha dan uji beta adalah sebagai berikut:

- a. Hasil uji alpha dari kedua ahli media diperoleh rerata skor 3,78 dengan kategori sangat layak
 - b. Hasil uji alpha dari kedua ahli materi diperoleh rerata skor 3,65 dengan kategori sangat layak
 - c. Hasil uji beta oleh lima orang siswa dengan konversi skala dua diperoleh rerata 1,75 dengan kategori sangat layak
 - d. Rerata hasil uji validitas oleh 24 orang siswa dengan konversi skala 2 diperoleh rerata 1,84 dengan kategori sangat layak
3. Kebermanfaatan produk buku digital interaktif dilihat dari perolehan rerata skor hasil belajar siswa sebesar 82,08 (telah mencapai batas kriteria 75%). Hal ini menyimpulkan bahwa produk buku digital interaktif efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Adapun beberapa saran pemanfaatan produk buku digital interaktif adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengoperasikan buku digital interaktif sebaiknya digunakan komputer atau laptop dengan spesifikasi sesuai dengan persyaratan minimal sistem operasi
2. Sebaiknya menggunakan perangkat tambahan seperti *mouse* dan *speaker* untuk memudahkan kontrol penggunaan

3. Hendaknya diperhatikan petunjuk-petunjuk yang terdapat pada buku digital interaktif sehingga siswa dapat menjalankan produk dengan jelas dan mudah

C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Produk buku digital interaktif dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar mandiri untuk memahami materi dengan dilengkapi penggambar visual yang mendukung. Produk ini dapat juga digunakan oleh siswa kelas 4 SD yang lainnya secara langsung ataupun secara elektronik melalui duplikasi.

Produk buku digital interaktif ini juga dapat dikenalkan kepada guru mata pelajaran matematika yang merasa membutuhkan produk multimedia yang dapat membantu pelajaran materi bangun datar dan bangun ruang. Penyebaran ini berkaitan dengan peningkatan kualitas pembelajaran dan juga perkembangan penggunaan media belajar yang lebih efektif.