

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Media pembelajaran menjadi komponen krusial yang berperan sebagai jembatan komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Secara pendidikan, media pembelajaran dipahami sebagai segala bentuk sarana yang dapat menyebarkan informasi untuk mengaktifkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Pernyataan ini didukung oleh (Gagne, Briggs J, 2008:19) yang menjelaskan bahwa media mencakup perangkat fisik dan digital untuk menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efisien. Bahkan, menurut (Gerlach dan Ely., 1971), media memiliki ciri fiksatif, manipulatif, dan distributif, yang memungkinkan materi disajikan secara luas dan dapat diakses secara bersamaan oleh peserta didik. Karakteristik inilah yang mendasari pemilihan media berbasis digital dalam penelitian ini.

Pengembangan media pembelajaran dengan *heyzine flipbok* dilaksanakan dengan mempertimbangkan kebutuhan abad ke-21 yang mengharuskan penggunaan pembelajaran teknologi dalam proses belajar-mengajar. Materi puisi yang ditampilkan melalui teks, gambar, dan video diharapkan dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Secara tidak langsung, penyajian interaktif ini berupaya meningkatkan fungsi media sebagai alat untuk memahami pemahaman materi serta memacu motivasi belajar peserta didik.

Produk dikembangkan menggunakan model 4D menurut (Thiagarajan et al., 1974) yang terdiri atas tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Pemilihan model dikarenakan sistematis dan berkelanjutan, di mana setiap

tahap memungkinkan adanya evaluasi dan revisi sebelum produk digunakan secara luas. Dengan demikian, proses pengembangan tidak berhenti pada tahap desain, tetapi dilanjutkan dengan validasi dan penyempurnaan agar memenuhi kriteria valid dan efektif.

Siswa secara aktif terlibat dalam memahami konsep pembelajaran melalui kombinasi media *Heyzine Flipbook* dan model Pembelajaran *Inquiry*. Saat menganalisis unsur-unsur puisi, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam proses penyelidikan, seperti mengidentifikasi masalah dan mengumpulkan data. Model ini mendukung pengembangan pemikiran kritis dan kreatif, menjadikan media digital sebagai alat yang efektif untuk eksplorasi mandiri.

Hasil validasi oleh ahli media 90%, ahli materi 99%, dan ahli bahasa 80% termasuk dalam kategori sangat layak dan layak. Proses revisi dilakukan pada aspek desain visual, sistematika penyajian materi, serta perbaikan kebahasaan agar sesuai dengan kaidah yang berlaku. Langkah revisi ini menunjukkan bahwa pengembangan produk mengikuti prinsip pengembangan pendidikan yang menekankan pentingnya penyempurnaan berdasarkan masukan ahli sebelum diuji cobakan kepada peserta didik.

Hasil uji coba menunjukkan bahwa respon peserta didik memperoleh persentase 85,2% pada skala kecil dan 86,6% pada skala besar yang termasuk dalam kategori sangat layak. Tingginya respons positif tersebut menunjukkan bahwa media mampu menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan peserta didik, yang merupakan salah satu manfaat utama media pembelajaran dalam mendukung efektivitas proses belajar.

Selanjutnya, berdasarkan hasil uji keefektifan melalui *pretest dan posttest* yang dianalisis menggunakan *SPSS* versi 27 dari hasil penilaian peneliti, pada skala kecil diperoleh nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,5786 dengan persentase 57%, sedangkan pada skala besar diperoleh nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,5881 dengan persentase 58%.

Kedua hasil tersebut termasuk dalam kategori sedang dan cukup efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang diterapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara cukup efektif, meskipun peningkatannya berada pada kategori sedang.

Selain itu nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,5887 pada skala kecil dan 0,55382 pada skala besar berdasarkan penilaian guru Bahasa Indonesia, yang keduanya termasuk dalam kategori sedang. Sementara itu, nilai *N-Gain* dalam bentuk persentase masing-masing sebesar 58% dan 55% berada pada kategori cukup efektif. Dengan demikian, hasil perbandingan *pretest dan posttest*, baik pada skala kecil maupun skala besar berdasarkan penilaian guru Bahasa Indonesia, menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan berada pada kategori sedang dan cukup efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran.

Secara keseluruhan, Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Heyzine Flipbook* telah memenuhi kriteria validitas, kelayakan, dan cukup efektif sehingga bisa diterapkan pada pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada materi puisi, serta mampu mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Untuk Pemanfaatan

a) Bagi guru

Sebagai media pembelajaran digital yang membantu menyajikan materi secara menarik, mendukung pengayaan dan remedial, serta meningkatkan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran.

b) Bagi Peserta Didik

Sebagai sumber belajar mandiri yang mudah diakses kapan saja,

membantu memahami materi, serta meningkatkan minat dan motivasi belajar.

c) Bagi Peneliti

Sebagai referensi pengembangan media pembelajaran digital dan dasar penelitian lanjutan terkait efektivitas media pembelajaran.

d) Bagi Sekolah

Sebagai pendukung transformasi digital sekolah dan sumber belajar digital yang dapat meningkatkan kualitas serta citra sekolah.

2. Saran untuk Diseminasi

Media *Heyzine Flipbook* dapat dibagikan kepada guru lain di sekolah dan digunakan bersama dalam pembelajaran. Selain itu, media ini juga bisa diunggah di *website* sekolah atau dibagikan melalui grup belajar agar dapat dimanfaatkan oleh lebih banyak siswa.

3. Saran untuk Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Media *Heyzine Flipbook* dapat dikembangkan dengan menambah materi dan menyempurnakan tampilannya agar lebih mudah dan menarik digunakan dalam pembelajaran.