

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan peneliti dengan judul “ Pengembangan Media *E-Flipbook* Vatuba Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Materi (*Basa Ngoko* dan *Krama*) Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas 2 SDN Ngronggo 8 Kota Kediri”. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran *E-Flipbook* Vatuba. *E-flipbook* yang ada diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran Bahasa Jawa khususnya pada materi *basa ngoko* dan *krama*, serta juga mampu untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Materi yang telah dikembangkan dalam media sudah dibuat berdasarkan dari beberapa masukan validasi para ahli materi sehingga media yang dikembangkan bisa sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
2. Pengembangan *E-Flipbook* Vatuba dikembangkan dengan melalui dua tahap. Pertama tahap validasi dan yang kedua yaitu tahap uji coba produk. Kedua tahapan tersebut dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan instrumen soal *pretest postest*. Setelah validasi, kemudian media diujicobakan kepada kelompok kecil dan kelompok besar peserta didik kelas 2 SDN Ngronggo 8 Kota Kediri dimana yang digunakan untuk mengetahui kepraktisan dan kevalidan produk yang telah dikembangkan. Dari hasil analisis data dan revisi produk yang telah dilakukan pada validasi ahli media diperoleh presentase sebesar 97,5 % dengan kateori “Sangat Layak”. Selanjutnya hasil validasi ahli materi diperoleh dengan jumlah presentase 92,85% dengan kategori “ Sangat Layak”. Kemudian hasil dari validasi instrumen soal *pretes* dan *postest* diperoleh presentase 71,87% dengan kategori “Sangat Layak”.

Selain itu, uji kelayakan media juga dapat dilakukan dengan menyebarkan angket respon peserta didik pada siswa kelas 2. Dengan demikian, hasil validasi angket tersebut menunjukkan bahwa pada uji coba kelompok kecil diperoleh presentase sebesar 83,33%, dengan kategori “Sangat Layak”, sementara pada uji kelompok besar diperoleh presentase sebesar 91,5%, dengan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan keempat validasi media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa media *E-Flipbook* Vatuba materi *basa ngoko* dan *krama* pembelajaran Bahasa Jawa kelas 2 SDN Ngronggo 8 Kota Kediri dapat digunakan dengan “Layak”.

Adapun kelebihan dan kekurangan *E-Flipbook* Vatuba antara lain:

a. Kelebihan *E-Flipbook* Vatuba (canva, youtube, baamboozle)

- 1) Dapat mempermudah guru dan siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Jawa khususnya pada materi *basa ngoko* dan *krama*
- 2) Mempermudah dan memotivasi peserta didik dalam mempelajari, mempraktikkan berbicara menggunakan Bahasa Jawa dengan benar dan tepat
- 3) Dapat diakses atau diimplementasikan dimana dan kapan saja
- 4) Tidak mudah membuat jenuh peserta didik.

b. Kekurangan *E-Flipbook* Vatuba (canva, youtube, baamboozle)

- 1) Media yang dikembangkan hanya untuk SD/MI kelas 2
- 2) Untuk dapat mengakses, media membutuhkan kuota internet
- 3) Media yang dikembangkan hanya pada materi *basa ngoko* dan *krama*.

c. Efektivitas penggunaan media *E-Flipbook* Vatuba dapat diukur melalui dua tahapan uji coba, yaitu uji coba lapangan kelompok kecil dan uji coba lapangan kelompok besar. Berdasarkan data hasil *pretest posttest* kelompok kecil yang terdapat pada tabel 4.4 menunjukkan bahwa mengalami peningkatan dari 55,55% menjadi 78,83% . Di sisi lain, pada uji kelompok besar diperoleh rata-rata sebesar 52% menjadi 89,5 % . Dengan demikian,

untuk mengetahui tingkat keefektifan media dapat dihitung menggunakan uji *N-gain*. Hasil perhitungan uji *n-gain* ini diperoleh rata-rata skor *n-gain* sebesar 0,5959 nilai tersebut berada pada rentang $0,3 \leq g \leq 0,7$ masuk dalam kategori ‘Sedang’. Sementara rata-rata *n-gain* persen mendapatkan 59,5878%. Oleh karena itu, berdasarkan hasil analisis non-prametrik Uji *Wilcoxon*. Setelah penerapan media *E-Flipbook* Vatuba Uji *Wilcoxon* menghasilkan nilai asumsi signifikansi sebesar -3,944. Karena nilai asumsi tersebut lebih kecil dari 0,05, yang berarti H_0 diterima. Artinya ada perbedaan antara hasil belajar untuk *pretest* dan *posttest*. Maka, dapat disimpulkan bahwa H_0 “ada pengaruh penggunaan media *E-Flipbook* Vatuba terhadap hasil belajar siswa. Merujuk pada temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *E-Flipbook* Vatuba yang dikembangkan pada penelitian ini layak diujicobakan kepada peserta didik dengan kategori “Sedang” dengan kriteria interpretasi efektivitas “Cukup Efektif”.

Dengan demikian terselesaikannya pengembangan media ini, peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang perlu diperbaiki. Dengan demikian, diharapkan ada masukan mendukung dari pengguna media pembelajaran guna untuk evaluasi pengembang dalam mengembangkan sebuah produk agar dapat menghasilkan produk yang lebih relevan serta menarik dikemudian hari.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan hasil *Research and Development* (R&D) media *E-Flipbook* Vatuba memiliki tujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Jawa siswa kelas 2 SDN Ngronggo 8 Kota Kediri. Peneliti menyampaikan beberapa saran terkait pemanfaatan media. Media tersebut dapat dimanfaatkan pada kegiatan pembelajaran Bahasa Jawa, khususnya materi *basa ngoko* dan *krama* dimana dengan adanya media ini diharapkan dapat membuat proses pembelajaran lebih efektif. Adapun manfaat dari

pengembangan media:

- a. Bagi Siswa, media ini dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar dimana yang dapat membantu dan mempermudah belajar serta untuk menambah pengetahuan yang lebih luas mengenai materi *basa ngoko* dan *krama*.
 - b. Bagi Guru, dengan adanya media pembelajaran *E-Flipbook* Vatuba tersebut dapat menjadikan guru tidak terlalu banyak mengeluarkan tenaga, dan mempermudah dalam menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik.
 - c. Bagi peneliti, berkembangnya media ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran Bahasa Jawa kelas 2 SD/MI.
2. Saran Diseminasi Produk

Deseminasi produk adalah suatu proses interaktif dalam penyampaian inovasi, yang pada akhirnya dapat mengubah pola pikir, sikap, dan perilaku individu yang ikut terlibat di dalamnya.¹¹³ Berdasarkan uraian tersebut, produk pengembangan media pembelajaran *E-Flipbook* Vatuba ini dapat digunakan pada pendidikan tingkat sekolah dasar kelas 2 SD/MI. Akan tetapi, dalam proses penyebarannya tetap perlu menyesuaikan dan mempertimbangkan dengan karakteristik siswa di setiap masing-masing sekolah. Demikian, produk *E-Flipbook* Vatuba yang telah dikembangkan dapat menjadi manfaat sehingga tidak hanya mengembangkan saja.

¹¹³ Melynda Dwi Puspita, (2024), "Pengertian Diseminasi, Manfaat, Tahapan, dan Contoh Keegiatannya"<https://www.tempo.co/ekonomi/pengertian-diseminasi-manfaat-tahapan-dan-contoh-kegiatannya-1186388>

3. Saran Pengembangan Lanjutan Produk

Pada penelitian ini, produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran *E-Flipbook* Vatuba berbasis digital. Tujuannya untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 2 SD/MI materi *basa ngoko* dan *krama*. Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disarankan sebagai berikut:

- a. Pengembangan produk lebih lanjut, peneliti lain dapat menambah materi tambahan pada media *E-Flipbook* Vatuba, namun yang masih berkaitan dengan materi yang telah dikembangkan.
- b. Media *E-Flipbook* Vatuba ini sebaiknya dapat dikembangkan dalam bentuk aplikasi, yang mana agar dalam pengimplementasian siswa tidak bekerja dua kali dengan klik tautan pada file pdf media pembelajaran.
- c. Perlunya dilakukan pengembangan lebih lanjut dikarenakan media *E-Flipbook* Vatuba dikembangkan dengan tujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami mata pelajaran Bahasa Jawa khususnya pada materi *basa ngoko* dan *krama*, selain itu juga digunakan sebagai alat siswa dalam meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Jawa.