

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan buku saku digital interaktif berbasis budaya lokal Banyumas dilandaskan pada langkah-langkah model pengembangan ADDIE oleh Branch (2009). Hasil analisis kebutuhan menunjukkan kebutuhan terhadap buku saku digital interaktif berbasis budaya lokal Banyumas dengan memperhitikan aspek materi, penyajian, desain, dan grafika sesuai referensi pengguna. Sembilan tema dibutuhkan dengan mengolaborasikan dua buku terbitan Kemendikbud. Terdapat sembilan tema yaitu Unit 1 Salam, Unit 2 Perkenalan, Unit 3 Ulang Tahun, Unit 4 Keluarga, Unit 5 Aktivitas Harian, Unit 6 Hobi, Unit 7 Liburan, Unit 8 Arah, Letak, dan Lokasi, dan Unit 9 Pengalaman. Kesembilan unit tema tersebut diklasifikasikan ke dalam tiga topik, di antaranya Kenali Diri Sendiri (Unit 1–4), Aktivitas Saya (Unit 5–6), dan Jelajahi Sekitar (Unit 7–9). Penyajian dan desain media menggunakan bantuan aplikasi Canva berdasarkan hasil analisis kebutuhan sebelumnya.

Pengembangan dilakukan menggunakan Smart Apps Creator (SAC) untuk merealisasikan desain yang telah disusun sebelumnya dalam bentuk aplikasi berupa buku saku digital. Hasil validasi dari enam ahli materi, enam ahli bahasa, dan enam ahli media menunjukkan skor akhir sebesar 0,92 yang dikategorikan valid. Hal tersebut menjadi dasar bahwa buku saku digital yang

dikembangkan layak menjadi bahan ajar pendukung dalam pembelajaran BIPA. Implementasi dilakukan dalam kegiatan pembelajaran BIPA menggunakan model *Concept Learning* berdasarkan modul ajar yang telah dibuat. Langkah berikutnya, evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui respons pemelajar terhadap penggunaan buku saku digital sebagai penunjang pembelajaran BIPA.

Hasil pengembangan yang diperoleh melalui penyebaran angket respons menunjukkan tanggapan yang sangat baik dari pemelajar. Pada aspek tanggapan terhadap isi/materi menunjukkan jawaban paling banyak skor 4 yaitu sangat setuju. Pada aspek tanggapan terhadap media menunjukkan jawaban paling banyak skor 4 yaitu sangat setuju. Selain itu, pada aspek tanggapan mengenai partisipasi pemelajar menunjukkan jawaban paling banyak skor 4 yaitu sangat setuju. Dengan demikian, buku saku digital interaktif berbasis budaya lokal Banyumas layak digunakan pada pembelajaran BIPA 1 di IRO Unsoed.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan maka peneliti memberikan saran sebagai bahan pertimbangan, yaitu sebagai berikut: (1) buku saku digital yang telah dikembangkan dapat mulai digunakan oleh pengajar maupun pemelajar sebagai bahan ajar pendukung; (2) bagi pemelajar BIPA disarankan untuk menggunakan buku saku digital sebagai referensi sumber belajar guna meningkatkan motivasi belajar; dan (3) bagi peneliti selanjutnya, khususnya dalam pengembangan bahan ajar BIPA. Peneliti selanjutnya dapat melakukan pengembangan lebih mendalam dengan memperluas subjek

penelitian, menyesuaikan kondisi yang ada, serta mengoptimalkan pengembangan buku saku digital dengan konten yang lebih lengkap dan beragam.

