

BAB V

SIMPULAN, IMPILKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Sesuai hasil dan pembahasan penelitian dapat dikonklusikan sebagai berikut:

1. Hasil kelayakan produk yang dikembangkan dinilai oleh ahli materi, media, dan bahasa dengan hasil penilaian ahli materi tahap I persentase 82% capaian layak dan perbaikan, kemudian dilakukan perbaikan serta penilaian kembali dan hasil penilaian tahap II persentase 86% capaian sangat layak. Selanjutnya, hasil penilaian ahli media tahap I persentase 76.25% capaian layak dan perbaikan, kemudian dilakukan perbaikan serta penilaian kembali dan hasil penilaian tahap II mendapat persentase 90% capaian sangat layak. Terakhir, hasil penilaian ahli bahasa tahap I persentase 67.5% capaian cukup dan perbaikan, kemudian dilakukan perbaikan serta penilaian kembali dan hasil penilaian tahap II persentase 92.5% capaian sangat layak. Sehingga dikonklusikan selaras hasil penilaian ketiga ahli media pembelajaran interkatif yang dikembangkan layak untuk dipakai dalam proses belajar dikelas.
2. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan, dilakukan uji coba kepada siswa serta guru dan hasil uji coba kepada 30 siswa didapat reratanya 87.5% capaian sangat praktis. Ketika dilakukan uji pengguna siswa, terlihat siswa begitu tertarik terhadap media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* yang dipakai, sebab pada media ini terdapat keinteraktifan dan fitur menarik serta video pembelajaran yang memudahkan pemakainya. Sehingga ketika ada media pembelajaran ini, siswa sangat bersemangat dalam

menerapkan dan siswa bisa mandiri, walaupun tak seluruh siswa bisa dengan baik dan terakhir uji coba kepada guru didapat persentase 91.7% capaian sangat praktis, sehingga dikalkulasikan hasil dari penilaian kepratisan didapat rerata 89.6% capaian sangat praktis dan ketika dilakukan uji coba penggunaan kepada guru, guru begitu antusias dan semangat menerapkan tampak ketika media ini diimplementasikan, guru tak perlu waktu lama untuk bisa memaparkan atau memberikan penjelasan kepada siswa dan guru sangat antusias karena media ini begitu menarik dengan tampilan unik yang membuat guru semangat ketika menerapkannya. Sehingga dikonklusikan selaras hasil persentase dan pengalaman penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* yang dikembangkan sangat praktis untuk dipakai.

3. Untuk mengetahui tingkat keefektifan produk yang dikembangkan dilakukan *pretest* dan *posttest* kepada siswa dengan materi membangun jati diri dalam kebhinekaan yang dibelajarkan dengan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator*, kemudian dilakukan uji gain dan hasilnya didapat nilai 0.62 terkategori sedang. Walaupun demikian, hasil uji tersebut menunjukkan terdapat perbedaan dari sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* terlihat dari hasil *pretest* 58 dan *posttest* 84. Sehingga dikonklusikan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* memiliki tingkat keefektifan yang tinggi untuk menaikkan hasil belajar siswa namun belum maksimal.

5.2 Implikasi

Sesuai kesimpulan dan temuan pada penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* dan hal ini terobosan baru dalam membantu proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif berbasis

Smart Apps Creator layak, praktis dan efektif dipakai saat belajar. Media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* bisa mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar serta menaikkan hasil belajar. Adapun implikasi yang dimaksud sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* pada materi membangun jati diri dalam kebhinekaan memberikan hal praktis dalam pelaksanaan proses mengajar bagi guru, memberikan kemudahan dan berdampak efektif pada proses belajar serta menaikkan hasil belajar siswa.
2. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* memberikan kesempatan siswa untuk mengembangkan pemahaman kritisnya dalam mendalami materi membangun jati diri dalam kebhinekaan. Sebab, saat siswa mengalami kesulitan memahami materi di media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* siswa dapat memahami kembali materi yang diberikan.
3. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* sebagai perwujudan dalam upaya menaikkan hasil belajar siswa pada materi membangun jati diri dalam kebhinekaan.
4. Media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* bisa mendukung pengembangan perangkat pembelajaran bagi sekolah dan dinas pendidikan, sebab media ini sebuah terobosan baru dalam pemanfaatan teknologi digital.

5.3 Saran

Sesuai hasil temuan yang diuraikan pada kesimpulan serta implikasi hasil penelitian. Adapun saran oleh peneliti sebagai berikut:

1. Kepala sekolah bisa membantu mendukung dengan memberikan berbagai perangkat pembelajaran terutama pada penggunaan media pembelajaran digital

sebagai sarana pengembangan dan penggunaan media pembelajaran interaktif dalam membantu kelancaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Guru dapat menggunakan media pembelajaran dan mengembangkannya dalam membuat media pembelajaran interaktif, agar bisa mengikuti perkembangan teknologi terkhususnya dalam mendesain media pembelajaran interaktif yang bisa membantu pelaksanaan pembelajaran yang aktif.
3. Dinas Pendidikan Kabupaten Langkat diharapkan dapat memfasilitasi sarana dan prasana yang mendukung proses pembelajaran berbasis digital guna mendukung pembelajaran abad-21.
4. Siswa yang memiliki ponsel diharapkan mengunduh media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* ini yang kemudian mereka dapat mengulangi dimana saja tanpa halangan waktu, sehingga siswa materi pada media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* bisa diulang.
5. Peneliti lainnya diharapkan dapat memperluas uji coba penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* dengan memperhatikan karakteristik siswa.