

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan bahan ajar berupa *Booklet* berbasis *Storyjumper* untuk materi "Di Bawah Tirani Jepang" di kelas XI SMAN 21 Medan, berikut adalah kesimpulan yang dapat diambil:

1. **Pengembangan Bahan Ajar *Booklet*** : Proses pengembangan bahan ajar menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) menghasilkan *Booklet* interaktif yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Penelitian ini melibatkan tahap *Define, Design, dan Develop*, yang berhasil merancang bahan ajar yang relevan dengan konteks pembelajaran sejarah. *Booklet* ini dilengkapi ilustrasi menarik dan informasi yang sesuai kurikulum, yang dapat memotivasi siswa untuk lebih memahami materi sejarah secara mendalam.
2. **Kelayakan Bahan Ajar *Booklet*** : Validasi oleh ahli materi dan media menunjukkan bahwa bahan ajar ini memiliki kualitas yang sangat baik dengan skor validasi sebesar 95,5% dari ahli materi dan 94% dari ahli media, menjadikan *booklet* ini dinyatakan layak sebagai Bahan Ajar. Ahli materi menilai bahwa konten sudah sesuai dengan standar kompetensi dasar, sementara ahli media menilai aspek visual dan kemudahan navigasi *Booklet* ini dapat memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi "Di Bawah Tirani Jepang."
3. **Efektivitas Bahan Ajar *Booklet***: Peningkatan pemahaman siswa yang diukur melalui nilai pretest dan posttest menunjukkan peningkatan signifikan. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 80,6 pada pretest menjadi 88,8 pada posttest, dengan hasil uji t menunjukkan signifikansi ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Booklet* berbasis *Storyjumper* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di lapangan, penulis ingin menyampaikan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat, baik bagi lembaga terkait maupun bagi peneliti di masa mendatang. Adapun saran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk memanfaatkan Booklet berbasis *Storyjumper* ini sebagai salah satu sumber belajar yang inovatif dan interaktif guna meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran sejarah. Selain itu, guru juga sebaiknya mengintegrasikan penggunaan Booklet ini dengan metode pembelajaran aktif, seperti diskusi dan presentasi, untuk mendukung pemahaman siswa secara mendalam..

2. Bagi Sekolah

Pihak sekolah disarankan untuk mendukung penggunaan bahan ajar digital seperti *Booklet* berbasis *Storyjumper*, tidak hanya dalam pembelajaran sejarah tetapi juga untuk mata pelajaran lainnya yang memerlukan pendekatan kreatif dan interaktif. Dukungan ini dapat berupa pelatihan bagi guru atau penyediaan fasilitas yang memadai sehingga kualitas pembelajaran di sekolah dapat terus ditingkatkan.

3. Bagi Siswa

Siswa disarankan untuk memanfaatkan bahan ajar ini sebagai media belajar mandiri yang menarik. Dengan membaca dan mengeksplorasi *Booklet* berbasis *Storyjumper*, siswa dapat lebih memahami materi sejarah secara mendalam sekaligus meningkatkan motivasi belajar mereka..

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk melanjutkan penelitian ini, khususnya pada tahap penyebarluasan (*disseminate*) produk yang belum tercakup dalam penelitian ini. Selain itu, eksplorasi lebih lanjut mengenai penggunaan media serupa untuk berbagai materi pembelajaran dan di

berbagai jenjang pendidikan juga direkomendasikan agar manfaatnya dapat dirasakan lebih luas.



THE
Character Building
UNIVERSITY