

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis studi kasus, guna meningkatkan minat dan hasil belajar ekonomi siswa kelas X AKL di SMK BM Sinar Husni 1. Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau dikenal dengan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop* dan *Disseminate*). Instrumen pengumpulan data, meliputi : angket, soal *pre – test* dan *post – test*, wawancara, serta observasi. Data dianalisis melalui uji validitas dan reliabilitas, uji prasyarat (normalitas dan homogenitas), serta uji hipotesis (kelayakan dan efektivitas).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar digital berbasis studi kasus ini dinilai layak untuk digunakan, berdasarkan penilaian dari validator ahli materi senilai 89 % dengan kategori sangat layak; media senilai 80 % dengan kategori layak; desain senilai 82 % dengan kategori sangat layak; respon guru 78 % dengan kategori layak; uji coba perorangan senilai 81 % dengan kategori sangat layak; kelompok kecil 82 % dengan kategori sangat layak dan kelompok besar (lapangan) senilai 85 % dengan kategori sangat layak, dengan keseluruhan hasil diperoleh skor 83 % yang termasuk dalam kategori sangat layak dengan revisi sesuai saran.

Selain itu, penelitian juga menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan, efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Hasil analisis menggunakan SPSS menunjukkan bahwa rata-rata nilai minat di kelas eksperimen

0.815496865658295 berbeda dari kelas kontrol 0.442339915310156 dengan nilai sig. (2-tailed) = 0,000. Selanjutnya, rata-rata nilai hasil belajar di kelas eksperimen 90.73 berbeda dari kelas kontrol 82.60 dengan nilai sig. (2-tailed) = 0,000. Besar ukuran efektivitas bahan ajar ini, memiliki efek kuat terhadap peningkatan minat belajar, yaitu senilai 2.289 dan hasil belajar, yaitu senilai 1.959.

Berdasarkan hasil uji kelayakan dan efektivitas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital berbasis studi kasus, layak dan efektif, digunakan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar ekonomi di SMK Sinar Husni 1. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi salah satu solusi terhadap permasalahan pembelajaran di kelas X AKL 2.

## **5.2 Implikasi.**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar digital berbasis studi kasus yang telah dilakukan, terdapat beberapa implikasi penting sebagai berikut :

### **a. Implikasi Bagi Sekolah**

Sekolah diharapkan dapat lebih aktif memfasilitasi guru dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pembelajaran berbasis TIK, khususnya dalam pengembangan dan pemanfaatan bahan ajar digital berbasis studi kasus. Fasilitasi ini dapat berupa pelatihan, workshop, maupun dukungan teknis.

### **b. Implikasi Terhadap Sarana dan Prasarana**

Pihak sekolah perlu memastikan ketersediaan sarana dan prasarana penunjang pembelajaran digital, seperti jaringan internet yang stabil dan perangkat teknologi,

agar implementasi bahan ajar digital dapat berjalan optimal baik di dalam maupun di luar kelas.

### **c. Implikasi Terhadap Pengembangan Bahan Ajar**

Hasil penelitian ini memberikan landasan bagi pengembangan bahan ajar digital berbasis studi kasus lainnya, sebagai bagian dari inovasi pembelajaran. Bahan ajar ini terbukti dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, sehingga sekolah dapat menjadikannya sebagai alternatif solusi terhadap keterbatasan bahan ajar cetak yang monoton dan kurang relevan dengan konteks kehidupan nyata siswa.

## **5.3 Saran**

Berdasarkan hasil temuan, kesimpulan, dan implikasi dari penelitian dan pengembangan bahan ajar ini, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut :

### **a. Untuk Guru Mata Pelajaran.**

Guru disarankan menggunakan bahan ajar digital berbasis studi kasus ini dalam proses pembelajaran sebagai variasi media dan strategi untuk meningkatkan minat serta hasil belajar siswa. Bahan ajar ini juga dapat menjadi sarana pembelajaran mandiri karena dapat diakses kapan saja melalui perangkat siswa.

### **b. Untuk Peneliti Selanjutnya**

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan bahan ajar digital yang dapat menyesuaikan dengan bakat dan minat siswa. Pendekatan ini memungkinkan terciptanya pembelajaran yang lebih personal dan adaptif, sehingga siswa dapat belajar sesuai dengan potensi dan preferensi masing-masing. Integrasi fitur adaptif berbasis data atau kecerdasan buatan juga dapat dipertimbangkan untuk

mengidentifikasi karakteristik individu siswa dan menyesuaikan konten, tingkat kesulitan, serta gaya penyajian materi secara dinamis. Dengan demikian, bahan ajar digital tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran interaktif, tetapi juga sebagai sarana untuk mengoptimalkan perkembangan kemampuan dan minat belajar siswa secara berkelanjutan.

### **c. Untuk Sekolah dan Pengambil Kebijakan**

Sekolah dan pengambil kebijakan pendidikan sebaiknya menjadikan hasil penelitian ini sebagai pertimbangan dalam pengembangan kurikulum dan penyusunan kebijakan pembelajaran berbasis digital. Hal ini penting agar proses pembelajaran di sekolah mampu mengikuti perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik masa kini.