

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Dari uraian permasalahan, dan penjabaran analisis serta deskripsi isi penelitian ini dikemukakan beberapa simpulan:

1. Konteks penelitian ini, mengenai produk media pembelajaran interaktif berbasis *Problem Based Learning* menggunakan *Linktree* untuk meningkatkan hasil belajar sejarah, sudah memenuhi kriteria kelayakan digunakan pada kelas F XI Man 2 Model Medan berdasarkan penilaian ahli validasi. Persentase keseluruhan penilaian mencapai 96,25 %. Perihal ini menyimpulkan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Problem Based Learning* menggunakan *Linktree* berada pada kategori “sangat layak”.
2. Hasil kepraktisan dari pengembangan media berbasis *Problem Based Learning* menggunakan *Linktree* memperoleh nilai mencapai 94,64 % berada pada kategori “sangat layak atau praktis berdasarkan hasil validasi pengguna.
3. Hasil pengembangan media pembelajaran ini menunjukkan skala memenuhi standar efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan perolehan skor rata-rata assesment dikelas eksperimen sebesar 89,9% dan dikelas kontrol sebesar 83,80%. Sedangkan berdasarkan hasil perhitungan menggunakan IBM SPSS 26, uji efektivitas menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) 0,000 berada < 0,05 menandakan adanya signifikansi statistik. Selanjutnya menurut perhitungan N-Gain untuk kelas perlakuan eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Problem Based Learning* menggunakan

*Linktree* adalah sebesar 60.9678 atau 60,97 % termasuk “cukup efektif“ dengan kategori “sedang”.

## 5.2 Implikasi

Dari simpulan serta hasil penelitian, implikasi yang dapat diambil antara lain:

1. Hasil pengembangan dari penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *Problem Based Learning* menggunakan *Linktree* cukup efektif digunakan dibanding dengan berbasis *Cooverative Learning Jigsaw*.
2. Berdasarkan hasil penelitian proses pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis *Problem Based Learning* menggunakan *Linktree* layak dapat dipergunakan selama pembelajaran sejarah ruang kelas F XI Man 2 Model Medan karena sesuai dengan sintak PBL.
3. *Linktree* adalah media pembelajaran interaktif juga inovatif sesuai keadaan masa kini, yang dapat digunakan dengan handphone dan laptop dan dapat digunakan oleh bidang studi lain dengan membaca penelitian ini memberikan pemahaman dalam membuat media pembelajaran sejalan bersama kurikulum dan kebutuhan pembelajarn saat ini
4. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Problem Based Learning* menggunakan *Linktree* ini hanya untuk mengukur penilaian secara kognitif.
5. Kelemahan yang muncul saat uji coba maupun saat dilapangan adalah koneksi jaringan internet yang lemah dan terbatasnya waktu dalam proses pembelajaran.

### 5.3 Saran

Mengacu pada analisis hasil penelitian tersebut, ada hal yang menjadi fokus perhatian saat menggunakan media berbasis PBL menggunakan *Linktree* selama pembelajaran sejarah. Sehubungan dengan perihal tersebut, peneliti menyampaikan saran-saran, diantaranya:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *Problem Based Learning* menggunakan *Linktree* yang dirancang sedemikian rupa ini hendaknya dapat digunakan dengan pengawasan atau bimbingan dari guru saat proses pembelajaran dikelas karena media ini diakses dengan adanya jaringan internet yang dibuka dengan handphone dan laptop, sehingga ada kemungkinan siswa membuka situs lain.
2. Guru harus dapat menjadi fasilitator dan mengikuti berbagai pelatihan untuk tercapainya tujuan pembelajaran dengan salah satu cara dapat mengembangkan media pembelajaran sehingga terciptanya lingkungan belajar yang menyenangkan, efektif dan efisien yang akhirnya memberikan efek peningkatan hasil belajar siswa.
3. Dengan adanya hasil dari pengembangan sarana pembelajaran interaktif berbasis PBL menggunakan *Linktree* ini, penulis berharap peneliti lain dapat melakukan penelitian yang lebih baik sesuai dengan mata pelajarannya dan karakter siswanya.
4. Hasil penelitian ini lebih fokus pada penilaian kognitif dalam pembelajaran sejarah. Penulis berharap bagi peneliti lain dalam kajian mata pelajaran sejarah dapat melakukan penelitian yang menampilkan penilaian afektif dan psikomotorik juga. Sehingga hasil penelitian akan lebih akurat dan memadai sesuai dengan karakteristik mata pelajaran sejarah.