

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Sesuai hasil dan pembahasan penelitian dapat dikimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil kelayakan produk yang dikembangkan dinilai oleh ahli materi, media dan bahasa dengan hasil penilaian ahli materi tahap I persentase 74% capaian kurang baik, kemudian dilakukan perbaikan serta penilaian kembali dan hasil penilaian tahap II persentase 92% dengan capaian sangat layak. Selanjutnya hasil penilaian ahli media tahap I persentase 76% capaian baik, kemudian dilakukan perbaikan serta penilaian kembali dan hasil penilaian tahap II mendapat persentase 88% capaian sangat baik. Terakhir, hasil penilaian ahli bahasa tahap I persentase 75% capaian kurang baik, kemudian dilakukan perbaikan serta penilaian kembali dan hasil penilaian tahap II persentase 92% capaian sangat baik. Sehingga 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 8 orang siswa untuk kelompok kecil dan 30 orang siswa untuk kelompok besar dan didapat reratanya 94% untuk kelompok kecil, 92% untuk kelompok besar dan guru 92% dengan capaian sangat praktis, sehingga dikalkulasikan 92,6% capaian sangat praktis dan ketika dilakukan uji coba penggunaan kepada guru, guru begitu antusias dan semangat menerapkan terlihat dari ketika media ini diimplementasikan, guru tidak perlu memerlukan 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 *digital book* berbasis *problem solving* yang dikembangkan sangat praktis untuk dipakai.

1. Untuk mengetahui tingkat keefektifan produk yang dikembangkan dilakukan *pre-test* dan *post-test* kepada siswa dengan materi keberagaman budaya Indonesiaku dengan media pembelajaran *digital book* berbasis *problem solving*, kemudian dilakukan uji gain dan hasilnya didapat nilai 0,44 kategori sedang untuk kelompok kecil dan 0,71 kategori tinggi untuk kelompok besar. Walaupun demikian, hasil uji tersebut menunjukkan terdapat perbedaan dari sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *digital book* berbasis *problem solving* terlihat hasil *pre-test* 59 dan *post-test* 77 untuk kelompok kecil sedangkan *pre-test* 59 dan *post-test* 88 untuk kelompok besar. Sehingga dikonklusikan media pembelajaran *digital book* berbasis *problem solving* memiliki tingkat keefektifan yang tinggi untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa.

## 5.2 Implikasi

Sesuai kesimpulan dan temuan pada penelitian pengembangan *digital book* berbasis *problem solving* dan hal ini terobosan baru dalam membantu proses pembelajaran. Media pembelajaran *digital book* berbasis *problem solving* layak, praktis dan efektif dipakai saat belajar. Media pembelajaran *digital book* berbasis *problem solving* bisa mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar serta memberikan kenaikan pada keterampilan berpikir tingkat tinggi. Adapun implikasi yang

dimaksud sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *digital book* berbasis *problem solving* pada materi keberagaman budaya Indonesiaku dalam proses mengajar bagi guru, memberikan kemudahan dan berdampak efektif pada proses belajar serta menaikkan hasil belajar siswa.
2. Penggunaan media pembelajaran *digital book* berbasis *problem solving* memberikan kesempatan siswa untuk mengembangkan pemahaman kritisnya dalam mendalami materi keberagaman budaya Indonesiaku. Sebab, saat siswa mengalami kesulitan memahami materi di media pembelajaran *digital book* berbasis *problem solving* siswa dapat memahami kembali materi yang diberikan.
3. Penggunaan media pembelajaran *digital book* berbasis *problem solving* sebagai perwujudan dalam upaya menaikkan hasil belajar siswa pada materi keberagaman budaya Indonesiaku.
4. Media pembelajaran *digital book* berbasis *problem solving* 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 hasilpenelitian. Adapun saran oleh peneliti sebagai berikut:

1. Kepala sekolah bisa membantu mendukung dengan memberikan berbagai perangkat pembelajaran terutama pada penggunaan media pembelajaran digita 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 Deli Serdang diharapkan dapat memfasilitasi sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran berbasis digital guna mendukung pembelajaran abad ke-21.
4. Siswa yang memiliki ponsel diharapkan mengunduh media pembelajaran *digital book* berbasis *problem solving* ini dapat memudahkan siswa untuk mengulangi dimana saja tanpa halangan waktu, sehingga materi pada media pembelajaran *digital book* berbasis *problem solving* bisa diulang.
5. Peneliti lainnya diharapkan dapat memperluas uji coba penggunaan media pembelajaran *digital book* berbasis *problem solving* dengan memperhatikan karakteristik siswa.