

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang diperoleh pada penelitian terkait pengaruh penggunaan *e-learning* interaktif terhadap penguasaan konsep dan kemampuan literasi digital siswa SMA pada materi sistem ekskresi, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan *e-learning* interaktif pada kelas eksperimen berpengaruh signifikan terhadap penguasaan konsep siswa. Hal ini diperoleh dari hasil penelitian yang menyatakan bahwa kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata *post-test* lebih tinggi sebesar 83,20 dibandingkan kelas kontrol sebesar 51,77. Di samping itu, selisih antara rata-rata *post-test* dan *pre-test* (gain) per indikator menunjukkan kecenderungan nilai yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol sebesar lebih dari 64%.
2. Pemakaian *e-learning* interaktif pada kelas eksperimen juga berpengaruh signifikan terhadap meningkatnya kemampuan literasi digital siswa. Berdasarkan hasil analisis temuan diperoleh hasil bahwa terjadi peningkatan (N-Gain) lebih tinggi pada kelas eksperimen sebesar 0,60 yang termasuk kategori sedang dibandingkan kelas kontrol hanya sebesar 0,10 yang termasuk kategori rendah. Adapun peningkatan hasil kemampuan literasi terbanyak pada kelas eksperimen berada pada kategori sedang sebanyak 53,33% dari total siswa.
3. Adapun data pendukung respon siswa terhadap penggunaan *e-learning* dalam KBM secara keseluruhan menunjukkan hasil yang lebih positif atau lebih unggul pada kelas eksperimen yang menggunakan *e-learning* interaktif dalam pembelajarannya. Rata-rata respon siswa kelas eksperimen tertinggi diperoleh pada indikator *behavioural intention* sebesar 85,37%. Dengan kata lain, pembelajaran menggunakan *e-learning* interaktif pada materi sistem ekskresi dapat memfasilitasi dan mendukung siswa dalam mencapai efektivitas pembelajaran sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

#### B. Implikasi

Pembelajaran menggunakan *e-learning* interaktif memberikan siswa pengalaman baru sehingga mendorong siswa belajar secara aktif, mandiri, dan

merangsang kegiatan pembelajaran sehingga mengaktifkan keinginan dan motivasi yang membantu mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini membantu meningkatkan hasil belajar baik penguasaan konsep siswa pada materi abstrak maupun kemampuan literasi digitalnya. Pembelajaran menggunakan *e-learning* interaktif dapat memfasilitasi siswa untuk memenuhi kebutuhan siswa pada era digital yakni kemampuan menganalisis suatu informasi berupa literasi digital.

### **C. Rekomendasi**

1. Instrumen tes yang digunakan pada penelitian ini meliputi soal pilihan ganda baik penguasaan konsep maupun kemampuan literasi digital siswa. Sebaiknya, untuk penelitian lebih lanjut dapat menggunakan bentuk soal uraian agar data penelitian dapat secara komprehensif didapatkan.
2. Soal kemampuan literasi digital siswa pada penelitian ini hanya terdiri atas 8 soal, sebaiknya soal dapat ditambah dengan jumlah soal yang lebih banyak disesuaikan dengan indikator lainnya agar kemampuan literasi digital siswa dapat tergambarkan secara luas.
3. Proporsi soal penguasaan konsep perlu diperbanyak pada domain kognitif C4 (menganalisis) agar dapat lebih mengukur ketercapaian Capaian Pembelajaran.
4. Uji coba instrumen tes penguasaan konsep dan kemampuan literasi digital siswa sebaiknya diujikan pada lebih dari satu kelas agar hasil yang didapatkan lebih komprehensif.
5. Peneliti selanjutnya dapat menganalisis uji korelasional untuk mengetahui keterkaitan antara variabel kemampuan literasi digital dengan penguasaan konsep siswa.
6. Pembiasaan menggunakan media digital akan mempengaruhi hasil penelitian sehingga peneliti selanjutnya sebaiknya menerapkan kebiasaan tersebut pada materi sebelumnya agar siswa tidak kaku saat menggunakan media digital.
7. Agar penelitian dapat berjalan dengan lancar, peneliti perlu memastikan jaringan internet pada setiap subjek penelitian.