

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

- a. Pengembangan media *e-book* "Peristiwa Bersejarah" dilakukan berdasarkan hasil analisis yang dimana di SDN Pajajar II terdapat permasalahan terkait keterbatasan bahan ajar dan kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Maka dari itu peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu *e-book* "Peristiwa Bersejarah" sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut.
- b. Pada tahap desain produk peneliti menyusun rancangan awal berupa kerangka pembuatan *e-book* "Peristiwa Bersejarah" dengan menggunakan aplikasi Canva, dan website wordwall sebagai tempat untuk *games interactive*.
- c. Pengembangan *e-book* "Peristiwa Bersejarah" dilakukan dengan kegiatan uji kelayakan produk *e-book* "Peristiwa Bersejarah" dan diperoleh melalui proses uji validasi yang melibatkan ahli materi dan ahli media sebagai validator. Uji validasi materi memperoleh persentase kelayakan sebesar 100% yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Sementara itu, uji validasi media memperoleh persentase kelayakan sebesar 91,67%, yang juga masuk dalam kategori "Sangat Layak". Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, *e-book "Peristiwa Bersejarah"* dinyatakan memiliki kualitas yang sangat baik dan layak untuk dilanjutkan pada tahap uji coba di lapangan
- d. Tahap implementasi dalam penelitian ini dilakukan dengan uji coba produk untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *e-book* "Peristiwa Bersejarah". Uji coba produk dilakukan dalam tiga skala, yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Dari hasil uji coba ketiga skala diatas memperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 95,38% yang tergolong dalam kategori "Sangat Layak". Hasil tersebut menunjukkan bahwa *e-book* "Peristiwa Bersejarah"

mendapat tanggapan positif dari siswa dan dinilai sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPS di kelas VI SDN Pajajar II.

- e. Evaluasi didasarkan pada pendapat serta saran yang diberikan oleh para ahli, baik ahli media maupun ahli materi, melalui lembar validasi. Hasil validasi dari ahli media dilakukan satu kali dengan persentase kelayakan sebesar 91,67%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Sementara itu, validasi dari ahli materi dilakukan sebanyak dua kali hingga mencapai hasil akhir dengan persentase 100%, yang juga termasuk dalam kategori "Sangat Layak".

5.2 Saran

- a. Sekolah

Pihak sekolah perlu menekankan atau mewajibkan para guru untuk memanfaatkan fasilitas seperti internet dan teknologi yang tersedia untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan mendukung proses belajar mengajar.

- b. Guru

Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran *e-book* "Peristiwa Bersejarah" yang dikembangkan oleh peneliti sebagai upaya untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran di kelas.

- c. Peneliti selanjutnya

Kepada peneliti selanjutnya, sebaiknya melakukan penelitian dengan mengembangkan berbagai jenis media yang lebih interaktif pada mata pelajaran IPS. Hal ini bertujuan agar produk yang akan dihasilkan nanti menjadi lebih menarik dan memberikan manfaat yang lebih besar bagi para penggunanya.