

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan mengenai efektivitas pemanfaatan multimedia interaktif berbasis web terhadap kemampuan literasi digital dalam pembelajaran IPS, peneliti mendapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan literasi digital dalam pembelajaran IPS pada kelas eksperimen antara sebelum dan sesudah perlakuan memanfaatkan multimedia interaktif berbasis web. Dengan demikian, pemanfaatan multimedia interaktif berbasis web dapat memberikan perubahan pada kemampuan literasi digital dalam pembelajaran IPS di kelas eksperimen yang telah dibuktikan dengan adanya perbedaan hasil yang signifikan dari angket *pre-test* dan *post-test*. Dari hasil uji-t dengan *paired sample t-test*, memperoleh Sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  yang berarti  $H_0$  ditolak. Jika  $H_0$  ditolak, sesuai dengan hipotesis yang telah ditentukan, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah dilakukannya perlakuan dengan memanfaatkan multimedia interaktif berbasis web di kelas eksperimen.
2. Tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan literasi digital dalam pembelajaran IPS pada kelas kontrol antara sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan media *powerpoint*. Dengan demikian, penggunaan media *powerpoint* tidak dapat memberikan perubahan pada kemampuan literasi digital dalam pembelajaran IPS di kelas kontrol yang telah dibuktikan dengan adanya perbedaan hasil yang tidak signifikan dari angket *pre-test* dan *post-test*. Dari hasil uji-t dengan *paired sample t-test*, memperoleh Sig. (2-tailed)  $0,060 > 0,05$  yang berarti  $H_0$  diterima. Jika  $H_0$  diterima, sesuai dengan hipotesis yang telah ditentukan, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah dilakukannya perlakuan dengan menggunakan media *powerpoint* di kelas kontrol.

3. Terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan literasi digital dalam pembelajaran IPS antara sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen yang memanfaatkan multimedia interaktif berbasis web dengan kelas kontrol yang menggunakan media *powerpoint*. Dari hasil uji-t dengan *independent samples test*, memperoleh Sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  untuk kelas eksperimen dan memperoleh Sig. (2-tailed)  $0,041 < 0,05$  untuk kelas kontrol yang berarti  $H_0$  ditolak. Jika  $H_0$  ditolak, sesuai dengan hipotesis yang telah ditentukan, maka terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan literasi digital antara sebelum dan sesudah dilakukannya perlakuan di kelas eksperimen dengan kemampuan literasi digital antara sebelum dan sesudah dilakukannya perlakuan di kelas kontrol.
4. Pemanfaatan multimedia interaktif berbasis web efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi digital dalam pembelajaran IPS. Hal tersebut telah dibuktikan dengan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen yang memiliki selisih nilai 10%, sedangkan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol memiliki selisih nilai 3%. Selain itu, dilihat dari uji-t dengan *paired sample t-test* kelas eksperimen memperoleh nilai Sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ , sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai Sig. (2-tailed)  $0,060 > 0,05$ . Dengan demikian, kelas eksperimen memiliki perbedaan yang signifikan dalam kemampuan literasi digital sesudah memanfaatkan multimedia interaktif. Sehingga hal tersebut dapat dikatakan bahwa media yang digunakan di kelas eksperimen yakni multimedia interaktif berbasis web lebih unggul atau efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi digital dalam pembelajaran IPS.

## 5.2 Implikasi Hasil Penelitian

Setelah dilakukannya penelitian terkait efektivitas pemanfaatan multimedia interaktif berbasis web terhadap kemampuan literasi digital dalam pembelajaran IPS, maka peneliti menetapkan implikasi berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan literasi digital dalam pembelajaran IPS di kelas eksperimen. Hasil *pre-test* dan

*post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh hasil yang berbeda, yakni lebih tinggi hasil dari kelas eksperimen yang memanfaatkan multimedia interaktif berbasis web. Hal ini membuktikan bahwa peserta didik perlu media pembelajaran yang lebih menarik, inovatif, interaktif, praktis, mudah dipahami, dan tidak membosankan meski kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara jarak jauh dan tatap muka. Selain itu peserta didik juga membutuhkan media pembelajaran yang mudah diakses serta kegiatan pembelajaran lebih terarah.

Pembelajaran dengan multimedia interaktif berbasis web memberikan kemudahan dalam mengajar, karena materi yang dimasukkan kedalam media tersebut sangat lengkap sesuai dengan Kompetensi Dasar yang berlaku. Selain itu, multimedia interaktif berbasis web membuat peserta didik lebih termotivasi dalam memahami materi, karena materi yang disajikan dalam multimedia interaktif dikemas secara singkat dan jelas melalui berbagai *hypertext* dan kuis-kuis yang bervariasi. Peserta didik juga dapat diarahkan untuk mengakses media tersebut ketika kegiatan pembelajaran berlangsung tanpa harus mencari dalam *web browser*, karena sudah disediakan tautan untuk mengakses media tersebut.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa melalui pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia interaktif berbasis web terbukti lebih efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan literasi digital serta dapat melatih peserta didik untuk belajar secara mandiri baik disekolah maupun di rumah.

### **5.3 Rekomendasi**

Berdasarkan dari hasil penelitian, maka akan dijelaskan beberapa rekomendasi dalam upaya meningkatkan kemampuan literasi digital dalam pembelajara IPS, yaitu:

1. Bagi Pihak Sekolah

Rekomendasi yang peneliti sarankan untuk pihak sekolah, hendaknya melakukan pemahaman dengan meng-agendakan gerakan literasi digital rutin dan menanamkan pemahaman kepada para pendidik dan peserta didik betapa pentingnya literasi digital dalam pembelajaran jarak jauh maupun tatap muka.

## 2. Bagi Pendidik IPS

Rekomendasi yang peneliti sarankan untuk pendidik IPS, penggunaan multimedia interaktif berbasis web dapat dijadikan sebagai salah satu acuan dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, khususnya dalam materi-materi IPS yang dapat membuat bosan peserta didik. Pendidik IPS sebaiknya memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif dan dapat meningkatkan kemampuan literasi digital serta hasil belajar peserta didik, karena peserta didik di masa saat ini menggunakan *gadget* bukan hanya untuk pembelajaran saja.

## 3. Bagi Peserta Didik

Rekomendasi yang peneliti sarankan untuk peserta didik, sebaiknya lebih aktif dalam berpartisipasi di setiap kegiatan pembelajaran dengan memperhatikan setiap materi yang disampaikan baik itu secara langsung maupun melalui media pembelajaran yang telah diterapkan. Peserta didik juga hendaknya lebih meningkatkan kemampuan literasi digital terutama dalam pelaksanaan pembelajaran.

## 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Rekomendasi yang peneliti sarankan untuk peneliti selanjutnya, sebaiknya melakukan pengembangan media ataupun pemilihan media pembelajaran dengan menyesuaikan materi dan tujuan yang hendak dicapai, baik dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, sehingga kelengkapan media pembelajaran dapat terpenuhi. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian yang lebih luas dalam mengembangkan multimedia interaktif berbasis web serta membuat multimedia interaktif berbasis web lebih hidup.