

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

##### 1. Proses Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Media *E-Booklet* Pada Mata Pelajaran IPS Materi Mengembangkan Ekonomi Kreatif Berdasarkan Potensi Wilayah Untuk Kelas IX menggunakan model pengembangan ADDIE. Pertama tahap analisis merupakan tahap awal untuk menganalisis kebutuhan siswa dan analisis materi yang akan dikembangkan. Kedua tahap desain terdiri dari, perancangan konsep desain bahan ajar (*storyboard*), pembuatan materi, soal, dan kunci jawaban, pemilihan *background*, gambar, karakter dan video, serta langkah-langkah pembuatan media *e-booklet* yang akan ditampilkan pada *e-booklet*. Tahap pengembangan meliputi pembuatan produk, validasi ahli media, materi, guru IPS dan respon peserta didik yang terahir revisi produk. Tahap implementasi meliputi uji coba skala kecil kepada 10 peserta didik dan uji coba lapangan kepada 30 peserta didik kelas IX MTs Ma'arif Bakung Udanawu. Tahap Evaluasi merupakan tahap ahir meliputi perbandingan tahapan uji coba, mengukur hasil ketuntasan nilai *postest*, dan mengukur hasil kinerja siswa dalam mengoperasikan bahan ajar *e-booklet*.

##### 2. Kevalidan Bahan Ajar *E-booklet* pada mata pelajaran IPS Materi mengembangkan ekonomi kreatif

Berdasarkan validasi bahan ajar *e-booklet* pada mata pelajaran IPS dari beberapa ahli media, ahli materi, dan guru mata pelajaran IPS bahan ajar termasuk kategori valid dengan rincian nilai presentase dari ahli media sebesar 83,80 % yang terdiri dari aspek bahasa, aspek penyajian, aspek kelayakan, dan aspek tampilan secara keseluruhan, nilai presentase dari ahli materi sebesar 81,6 % yang terdiri atas aspek materi, aspek bahasa, aspek kelayakan *e-booklet* sebagai bahan ajar,

dan aspek tampilan secara keseluruhan serta nilai presentase dari guru mata pelajaran IPS sebesar 85% terdiri atas aspek materi, aspek bahasa, aspek penyajian, aspek kelayakan *e-booklet* sebagai bahan ajar, dan aspek tampilan secara keseluruhan.

3. Kepraktisan penggunaan bahan ajar *e-booklet* pada mata pelajaran IPS Materi mengembangkan ekonomi kreatif

Berdasarkan analisis kepraktisan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa bahan ajar praktis digunakan, hasil dari angket respon peserta didik pada uji skala kecil memperoleh presentase sebesar 86,6% yang termasuk dalam kategori praktis dan pada uji coba lapangan diperoleh presentase sebesar 84,40% yang termasuk dalam kategori praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil penilaian validasi konstruk menyatakan bahwa bahan ajar dapat digunakan dengan sedikit revisi atau perbaikan. Berdasarkan hasil tabulasi dan evaluasi pengguna menunjukkan presentase sebesar 86,66% yang memenuhi kriteria sangat baik. Hasil dari pengamatan aktivitas peserta didik menunjukkan presentase sebesar 16,66% yang berarti bahan ajar *e-booklet* telah memenuhi kriteria praktis.

4. Keefektifan Bahan Ajar *E-booklet* pada mata pelajaran IPS Materi mengembangkan ekonomi kreatif

Berdasarkan penilaian siswa terhadap data nilai pretest dan posttest dengan menggunakan nilai *one sample kolmogrov simirnov test* untuk pretest nilai *Pretest* sebesar 0.361 sedangkan *Posttest* sebesar 0.430 dengan taraf sigfikan 0,05. Jadi pada nilai pretest  $0.361 > 0.05$  sedangkan nilai *pretest* dan  $430 > 0.05$  untuk nilai *posttest* sehingga dapat diartikan  $H_1$  diterima dan dapat disimpulkan jika kedua data tersebut berdistribusi normal. Sedangkan dengan uji hipotesis menggunakan *paired sample test* diperoleh hasil 0,00 dengan taraf sigfikan 0,05, sehingga  $0,00 < 0,005$  maka  $H_1$  dapat diterima sehingga dapat

disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil tes sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar menggunakan *e-booklet* selama proses pembelajaran.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan bahan ajar *e-booklet* pada mata pelajaran IPS materi mengembangkan ekonomi kreatif ini dapat digunakan secara maksimal, maka diperlukan beberapa saran terkait diantaranya sebagai berikut :

### **1. Saran pemanfaatan produk**

Saran pemanfaatan produk pengembangan bahan ajar *e-booklet* pada mata pelajaran IPS materi mengembangkan ekonomi kreatif ini antara lain :

- a. Produk berupa *e-booklet* yang dipakai untuk bahan ajar ini apabila memungkinkan dalam pembelajaran berlangsung dapat digunakan pada masing-masing komputer yang digunakan oleh siswa. Jika belum memungkinkan oleh masing-masing siswa maka bahan ajar ini dapat digunakan oleh guru di dalam kelas dengan berbantuan LCD Proyektor.
- b. Untuk pemantapan materi dalam bahan ajar ini siswa dapat diminta mengerjakan soal yang sudah terdapat pada *e-booklet*.
- c. Peserta didik dapat belajar secara mandiri di rumah dengan menggunakan handphone atau komputer.
- d. Untuk guru mata pelajaran IPS diharapkan dapat menggunakan produk bahan ajar ini sebagai contoh variasi bahan ajar dalam pembelajaran.

### **2. Saran Destiminasi Produk**

Bahan ajar *e-booklet* pada mata pelajaran IPS Materi mengembangkan ekonomi kreatif ini dapat digunakan pada sekolah yang memiliki objek penelitian ataupun disetiap lembaga pendidikan khususnya di sekolah menengah pertama atau sederajat. Penyebaran produk ini harus tetap memperhatikan karakteristik peserta didik serta sekolah, sebaiknya

dilakukan pengecekan kembali dan disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku saat ini.

3. Saran Pengembangan Produk lebih lanjut
  - a. Untuk penelitian selanjutnya, sebaiknya dapat membuat variasi *e-booklet* yang lebih inovatif sehingga peserta didik lebih tertarik membaca materi pada bahan ajar *e-booklet*.
  - b. Pengembangan produk bahan ajar *e-booklet* lebih lanjut dapat dilakukan dalam tema-tema pada mata pelajaran IPS lainnya dengan melakukan analisis kebutuhan pada guru dan siswa agar dapat menghasilkan produk yang sesuai yang dibutuhkan serta dapat dipakai dalam proses pembelajaran secara efektif dan efisien.