

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian dan Pengembangan ini menggunakan model ADDIE yaitu : *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Produk yang dikembangkan adalah sebuah bahan ajar yang berbentuk media *E-book* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Sehingga dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media *E-book* interaktif menggunakan model ADDIE dari segi desain menunjukkan bahwa desain pembelajaran media *E-book* interaktif ini sesuai dengan karakteristik siswa kelas 3 dan guru. Tampilan, jenis suara, dan materi yang disampaikan dalam *E-book* interaktif telah disesuaikan dengan subtema pembelajaran. Media *E-book* interaktif ini dapat efektif digunakan dalam pembelajaran karena sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator yang ditetapkan.
2. Kelayakan media *E-book* interaktif telah diuji oleh dua validator, yaitu guru dan siswa, yang menyatakan bahwa media ini "Sangat Layak" setelah diujicobakan kepada siswa dengan *pretest* dan *posttest*. Terjadi peningkatan signifikan dalam hasil belajar antara

pretest dan *posttest*. Pada *pretest*, hasil belajar siswa adalah 50 (di bawah KKM) dengan presentase 37%, di mana hanya 3 dari 8 siswa yang lulus. Sedangkan pada *posttest*, hasil belajar siswa meningkat menjadi 80 (mencapai KKM) dengan presentase 75%, dengan 6 dari 8 siswa mencapai KKM. Hasil analisis data menggunakan rumus *N-gain* menunjukkan rata-rata nilai 0,5 dengan kriteria "sedang" dan terdapat peningkatan dalam setiap kategori jawaban peserta didik. Respon dari peserta didik terhadap media *E-book* interaktif juga sangat positif, mencapai presentase 84% dengan kategori "Sangat Layak".

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, beberapa saran dari peneliti adalah sebagai berikut:

1. Peneliti selanjutnya sebaiknya mengembangkan media ini agar dapat diakses melalui perangkat ponsel pintar selain dari laptop, sehingga memudahkan siswa dalam proses belajar.
2. Perlu meningkatkan ke-menarikan dan kemudahan pemahaman materi yang disampaikan agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

3. *Quiz* yang disediakan dalam media *E-book* interaktif sebaiknya dibuat lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Dengan menerapkan saran-saran tersebut, diharapkan pengembangan media *E-book* interaktif dapat lebih optimal dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

