

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran dengan aplikasi edmodo berbasis *problem solving*. Pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi edmodo berbasis *problem solving* ini telah mengalami beberapa tahap pengujian yang melibatkan 3 orang ahli, ahli tersebut terdiri dari 2 ahli media untuk menguji tampilan media pembelajaran dengan aplikasi edmodo berbasis *problem solving*, dan 1 orang ahli materi untuk menguji mengenai penyajian materi. Hasil pengujian dari ahli media, dan ahli materi kemudian diolah dan dilakukan perbaikan sesuai dengan saran dan masukan yang diterima. Setelah perbaikan dilakukan pengujian kembali hingga produk dinyatakan valid atau layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik.

Produk yang sudah dinyatakan valid oleh validator bisa diuji cobakan kepada peserta didik untuk mengetahui kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Uji coba produk dilakukan kepada 10 peserta didik kelas VIII di SMP Muhammadiyah 1 Sekampung Udik sebagai kelompok kecil. Hasil rekapitulasi angket tersebut menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap media pembelajaran dengan aplikasi edmodo berbasis *problem solving* sangat kuat.

Mengenai hasil rekapitulasi yang telah dilakukan, pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi edmodo berbasis *problem solving* dinyatakan sudah valid atau layak dan praktis untuk digunakan. Produk valid didapat dari hasil angket para ahli. Validasi ahli media oleh Bapak Fajri Arif Wibawa, M.Pd dengan presentase pada tahap awal sebesar 46,7% dengan kriteria “cukup” dan tahap akhir sebesar 77,3% dengan “kriteria kuat”, dan hasil validasi ahli media ke-dua oleh Ibu Triani Ratnawuri, M.Pd dengan presentase pada tahap awal sebesar 61,3% dengan kriteria “kuat” dan tahap akhir sebesar 80% dengan kriteria “ kuat” sedangkan hasil validasi ahli materi oleh Ibu Indah Purwanti, S.Pd dengan presentase pada tahap awal 73,3% dengan kriteria “kuat” dan tahap akhir dengan presentase 88% dengan presentase “sangat kuat”. Produk praktis diperoleh dari hasil angket peserta didik yang terdiri dari 10 orang dengan 15 aspek penilaian maka hasil akhir presentase sebesar 85,3% dengan kriteria “sangat kuat” maka produk tersebut dinyatakan praktis. Hasil analisis pengujian

dua ahli media, satu ahli materi dan hasil rekapitulasi respon peserta didik dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan aplikasi edmodo berbasis *problem solving* yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan, namun revisi produk tetap peneliti lakukan sesuai dengan saran dan masukan yang telah diberikan oleh para ahli. Perbaikan ini dilakukan agar media pembelajaran dengan aplikasi edmodo berbasis *problem solving* lebih baik dan lebih layak untuk kedepannya.

Berdasarkan tahapan-tahapan yang telah dilakukan oleh peneliti, maka diketahui kelebihan dan kekeurangan dari media pembelajaran dengan aplikasi edmodo berbasis *problem solving*. Kelebihan dan kekurangan dari produk ini adalah sebagai berikut:

1. **Kelebihan media pembelajaran dengan aplikasi edmodo berbasis *Problem Solving*.**
  - a. Mempermudah peserta didik untuk memahami materi peran pelaku ekonomi dalam perekonomian karena media pembelajaran dengan aplikasi edmodo berbasis *problem solving* juga menampilkan gambar dan video yang kaitan dengan materi yang disajikan sehingga membuat peserta didik lebih mudah untuk memahami isi materi tersebut.
  - b. Media pembelajaran dengan aplikasi edmodo dipadukan dengan model pembelajaran *problem solving* sehingga dengan diterapkannya model tersebut dapat membantu peserta didik agar lebih mudah memahami isi materi dan melatih peserta didik untuk memecahkan masalah secara mandiri
  - c. Pada media pembelajaran dengan aplikasi edmodo berbasis *problem solving* terdapat soal pada setiap kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik akan memahami lebih dalam mengenai materi yang ada dalam media pembelajaran .
  - d. Media pembelajaran dengan aplikasi edmodo berbasis *problem solving* dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara *daring* karena lebih mudah digunakan dan praktis, dengan menampilkan gambar dan video pembelajaran sehingga dapat memperjelas materi dan adanya animasi yang menarik dapat menunjang proses pembelajaran.

- e. Media pembelajaran dengan aplikasi edmodo berbasis *problem solving* dapat digunakan peserta didik secara *daring*, karena didalam media pembelajaran tersebut, sudah terdapat petunjuk dan keterangan bagaimana cara mengisi absensi, keterangan mengenai model pembelajaran yaitu *problem solving* dan petunjuk cara mengerjakan soal pilihan ganda berbentuk True/false (benar/salah) maupun quis dengan menggunakan waktu. Peserta didik dapat mengetahui nilai secara langsung dari soal yang telah dikerjakan.

## **2. Kekurangan Media pembelajaran dengan aplikasi edmodo berbasis *Problem Solving***

- a. Media pembelajaran dengan aplikasi edmodo berbasis *problem solving* tidak mempunyai pilihan untuk mengirim pesan pribadi antar sesama peserta didik, sehingga komunikasi sesama peserta didik berlangsung secara terbuka di dalam grup tersebut.
- b. Tampilan dari media pembelajaran dengan aplikasi edmodo berbasis *problem solving* masih menggunakan bahasa inggris sehingga peserta didik akan mengalami kesulitan dalam mengoprasikanya.
- c. Media pembelajaran dengan aplikasi edmodo berbasis *problem solving* merupakan produk baru yang masih dalam versi pengembangan yang belum sempurna
- d. Gangguan pada koneksi internet dapat mempengaruhi website berjalan lebih lambat.
- e. Media pembelajaran dengan aplikasi edmodo berbasis *problem solving* hanya menyajikan materi peran pelaku ekonomi dalam perekonomian.
- f. Media pembelajaran dengan aplikasi edmodo berbasis *problem solving* hanya dikembangkan untuk kelas VIII saja.

## **B. Saran**

### **1. Pemanfaatan**

#### **a. Bagi Peserta Didik**

Media pembelajaran dengan aplikasi edmodo berbasis *problem solving* sebagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran dan diharapkan dapat

membantu peserta didik dalam memahami materi peran pelaku ekonomi dalam perekonomian secara *daring*.

**b. Bagi Guru**

Media pembelajaran dengan aplikasi edmodo berbasis *problem solving* diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran dan guru diharapkan dapat mengembangkan secara berkelanjutan dengan menggunakan materi lainnya.

**2. Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi edmodo berbasis *problem solving* masih terbatas pada satu materi saja, yaitu materi peran pelaku ekonomi dalam perekonomian melalui tahap uji validasi dan uji kepraktisan produk. Oleh karena itu diperlukan pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi edmodo berbasis *problem solving* lebih lanjut dan lebih baik yaitu bukan hanya dengan satu materi saja namun pada materi lain pada mata pelajaran IPS Terpadu dengan menambahkan gambar-gambar sesuai dengan materi yang akan menarik perhatian peserta didik sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran akan maksimal sesuai dengan dengan tujuan yang akan dicapai.