

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah buku saku digital berbasis metode *problem solving*. Media pembelajaran buku saku digital berbasis metode *problem solving* ini telah mengalami beberapa tahapan pengujian yang melibatkan 3 orang ahli yaitu ahli media untuk menguji tampilan dan kelayakan media pembelajaran buku saku digital berbasis metode *problem solving*, dan ahli materi untuk menguji kualitas materi yang ada didalam produk dan ahli desain untuk menilai dari segi tampilan produk. Hasil data yang diperoleh dari pengujian yang telah dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli desain kemudian data tersebut diolah dan dilakukan perbaikan sesuai komentar dan saran diberikan oleh para ahli. Setelah media direvisi dilakukan pengujian kembali oleh ahli. Buku saku digital berbasis metode *problem solving* yang telah dinyatakan layak atau valid dapat di uji cobakan kepada peserta didik.

Setelah dilakukan validasi oleh ahli, produk di uji cobakan kepada peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap produk yang telah dikembangkan oleh peneliti dengan memberikan angket kepada peserta didik. Uji coba ini dilakukan kepada 10 orang peserta didik. Berdasarkan data hasil rekapitulasi angket uji coba peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran buku saku digital berbasis metode *problem solving* sudah baik atau sudah layak untuk digunakan.

Berdasarkan hasil analisis data dan revisi yang telah dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa media pembelajaran buku saku digital berbasis metode *problem solving* yang telah diperbaiki sudah dinyatakan sudah baik dan layak digunakan dengan revisi agar media ini menjadi valid dan praktis didalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh data dari tampilan media sebesar 85% sehingga dinyatakan Sangat Kuat atau Valid, dan hasil dari desain mendapatkan presentase sebesar 81% sehingga dinyatakan Sangat Kuat atau Valid. Kemudian dari penyajian materi sebesar 82% sehingga dinyatakan Sangat Kuat atau Valid. Selanjutnya hasil dari rekapitulasi data respon peserta didik sebesar 98% dan dinyatakan sangat praktis.

Berdasarkan hasil analisis pengujian ahli media, ahli desain, ahli materi dan respon peserta didik dapat disimpulkan bahwa media modul buku saku

digital berbasis metode *problem solving* yang telah dikembangkan oleh peneliti sangat layak untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi di SMA Muhammadiyah 1 Metro. Buku saku digital berbasis metode *problem solving* yang dikembangkan oleh peneliti ini memiliki kelebihan dan kelemahan adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan dan kekurangan buku saku digital berbasis metode *problem solving*

Buku saku digital berbasis metode *problem solving* memiliki kelebihan-kelebihan yaitu:

- a. Buku saku digital berbasis metode *problem solving* merupakan buku saku digital yang mudah dipergunakan dan mudah dibawa kemana-mana.
- b. Buku saku digital berbasis metode *problem solving* ini menyajikan beberapa evaluasi *problem solving* pada *slide* materi.
- c. Buku saku digital berbasis metode *problem solving* menyajikan materi yang secara sederhana atau singkat yang memudahkan pemahaman peserta didik.
- d. Penggunaan buku saku digital berbasis metode *problem solving* ini bisa digunakan oleh peserta didik tanpa koneksi internet.

Adapun beberapa kekurangan buku saku digital berbasis metode *problem solving* materi ekonomi ini adalah:

- a. Buku saku digital berbasis metode *problem solving* hanya membahas materi ekonomi kelas XI saja.
- b. Pada penyajian dan desain buku saku digital berbasis metode *problem solving* ini masih sederhana.
- c. Penggunaan metode *problem solving* hanya pada evaluasi saja dan tidak semua *slide* materi terdapat *problem solving*.

## B. Saran

### 1. Pemanfaatan

#### a. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran dengan buku saku digital berbasis metode *problem solving* sebagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran dan diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi.

#### b. Bagi Guru

Media pembelajaran dengan buku saku digital berbasis metode *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**

- a. Media pembelajaran buku saku digital perlu dikembangkan dari segi materi yang lebih luas. Materi yang disajikan tidak hanya memuat satu KD saja namun dapat dikembangkan dengan memuat materi yang lebih luas lagi. Serta tampilan gambar yang lebih jelas atau gambar dengan kualitas yang lebih baik dan animasi bergerak serta video.
- b. Untuk penelitian yang selanjutnya, sebaiknya uji coba dilakukan lebih luas. Uji coba tidak hanya dilakukan di satu sekolah saja dan satu kelas, namun uji coba bisa dilakukan lebih dari satu sekolah sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang bisa digunakan secara luas.