

## BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

### 5.1 Simpulan

Penelitian ini memberikan hasil berupa e-multimedia interaktif menggunakan aplikasi *nearpod* dalam pembelajaran *blended* terintegrasi PBL untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada materi statistika di Kelas VIII SMP. Dengan mempertimbangkan temuan dan analisis dari penelitian ini, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan e-multimedia interaktif menggunakan aplikasi *nearpod* dalam pembelajaran *blended* terintegrasi PBL untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada materi statistika di Kelas VIII SMP menggunakan tahapan sesuai dengan tahap model pengembangan ADDIE. Tahapan pada e-multimedia interaktif disesuaikan dengan langkah-langkah *Problem Based Learning* dan Pembelajaran *Blended* serta dirancang agar dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada pada aplikasi *nearpod* berupa *Slide*, *Colaborated Board*, *Web Content* dan Fitur lain yang ada pada aplikasi *nearpod*.
2. Kualitas dari e-multimedia interaktif menggunakan aplikasi *nearpod* dalam pembelajaran *blended* terintegrasi PBL dinilai dari tiga kriteria kelayakan yaitu valid, praktis dan efektif. Kriteria kevalidan dilihat dari hasil validasi tim ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Tingkat kevalidan dari segi materi adalah 76,92% (valid) dan tingkat kevalidan dari segi media adalah 80% (valid). Kriteria kepraktisan dilihat dari hasil angket praktikalitas guru dan angket praktikalitas siswa . Tingkat kepraktisan oleh guru adalah 78,57 % (praktis)

Dan tingkat kepraktisan oleh siswa adalah 86,67 % (sangat praktis). Kriteria keefektifan dilihat dari angket respon siswa dan tes hasil belajar. Tingkat keefektifan berdasarkan hasil angket respon siswa adalah 89,73%. Dan berdasarkan hasil tes kemampuan pemecahan masalah siswa sebelum menggunakan e-multimedia interaktif menggunakan aplikasi *nearpod* dalam pembelajaran *blended* terintegrasi PBL adalah 21,29 setelah menggunakan e-multimedia interaktif menggunakan aplikasi *nearpod* dalam pembelajaran *blended* terintegrasi PBL yaitu 81,13, dengan demikian dapat diketahui bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa meningkat. Kemudian menggunakan Uji T didapatkan kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan pemecahan masalah siswa sebelum dan sesudah menggunakan e-multimedia interaktif

## **5.2 Implikasi**

E-Multimedia Interaktif menggunakan aplikasi *nearpod* dalam pembelajaran *blended* terintegrasi PBL untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada materi statistika di Kelas VIII SMP dapat berperan sebagai perangkat pembelajaran yang mendukung guru dalam menjelaskan konsep-konsep pembelajaran, serta menjadi sumber belajar mandiri bagi siswa yang akan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan melalui inovasi penggunaan teknologi. Selain itu, E-multimedia interaktif juga memudahkan siswa dalam menguasai konsep statistika lebih mudah serta meningkatkan semangat siswa.

### 5.3 Saran

1. Guru dapat memanfaatkan E-Multimedia Interaktif menggunakan aplikasi *nearpod* dalam pembelajaran *blended* terintegrasi PBL untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada materi statistika di Kelas VIII SMP sebagai opsi perangkat pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar dan sebagai salah satu alternatif perangkat pembelajaran mandiri bagi siswa kelas VIII SMP.
2. E-Multimedia Interaktif menggunakan aplikasi *nearpod* dalam pembelajaran *blended* terintegrasi PBL untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada materi statistika di Kelas VIII SMP dapat diterapkan oleh guru sebagai pilihan bahan ajar dan pilihan bahan ajar mandiri untuk siswa kelas VIII SMP.
3. Peneliti merekomendasikan kepada peneliti lain yang ingin menggunakan aplikasi serupa dalam mengembangkan media pembelajaran agar sekiranya dapat menggunakan semua fitur-fitur lain yang masih belum digunakan oleh peneliti.
4. Peneliti menyarankan untuk dapat mendesain media sesuai dengan tema pembelajaran.
5. Dalam menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti disarankan untuk dapat menggunakan kualitas jaringan yang memadai dikarenakan media pembelajaran yang dikembangkan akan berfungsi dengan lebih optimal jika menggunakan jaringan yang memadai.
6. Guru disarankan untuk menggunakan model yang sesuai dengan materi.

7. Tidak semua siswa memiliki handphone yang memadai untuk mengakses aplikasi, disarankan guru untuk memfasilitasi siswa tersebut untuk menggunakan perangkat elektronik yang ada di sekolah seperti Komputer, Laptop, Handphone dan lainnya.
8. Tidak semua siswa memiliki handphone yang memadai untuk mengakses aplikasi, untuk itu pengiriman awal materi dapat dikirimkan melalui grup whatsapp.