

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian *Research and Development (R&D)* atau menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Metode tersebut digunakan dengan model 4D. Pengembangan telah dilakukan sesuai dengan tahapan pengembangan sehingga menghasilkan produk yang sesuai. Berdasarkan hasil penelitian pada pembahasan, menjelaskan bahwa:

1. Validasi *e-book* bermuatan etnosains dilakukan oleh validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Nilai dari validator ahli media mendapatkan persentase 75%, nilai dari validator ahli materi 1 mendapatkan persentase 80%, validator ahli materi 2 sekaligus media mendapatkan persentase 77% dan 81% serta nilai dari validator bahasa mendapatkan persentase 74%. Dengan demikian nilai hasil validasi tergolong dalam kategori “layak” dengan nilai rata-rata persentase 79%.
2. Data hasil perhitungan N-Gain rata-rata nilai *pretest* 53,7 dari 20 peserta didik kemudian setelah penggunaan *e-book* rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 90,4 dari 20 peserta didik dengan persentase nilai rata-rata 79% dengan kriteria tinggi. Dengan demikian *e-book* bermuatan etnosains permainan tradisional Jawa Tengah mampu meningkatkan kemampuan memecahkan masalah peserta didik.
3. Respon dari peserta didik yang mengukur tingkat kepraktisan *e-book* mendapat rata-rata persentase 79%. Dengan demikian, *e-book* yang dikembangkan tergolong dalam kategori “praktis”.

Berdasarkan penilaian kualitas media pembelajaran *e-book* bermuatan etnosains permainan tradisional Jawa Tengah menandakan bahwa media pembelajaran yang telah dibuat layak dan praktis untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

B. Saran

Dari kesimpulan di atas, maka saran yang diberikan adalah sebagai berikut:

1. Dari produk yang telah dikembangkan, penulis dapat mengembangkan lagi media pembelajaran dengan ukuran file

yang lebih kecil sehingga tidak memakan ruang penyimpanan dalam HP/Laptop.

2. Produk pengembangan selanjutnya dapat diterapkan ke dalam materi IPA yang lain.

