

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar Buku Digital dan Buku Paket Dalam Mendukung Pembelajaran Siswa Di SMKN 1 Rengel” dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan penggunaan bahan ajar buku digital dan buku paket meliputi 4 tahapan: pertama adalah observasi dan wawancara, kedua perencanaan yang meliputi penyusunan tujuan pembelajaran dan analisis situasi kelas, tahap ketiga adalah pelaksanaan atau implementasi yakni buku paket atau digital digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran dan tahap keempat adalah evaluasi (formatif dan sumatif).
2. Efektivitas bahan ajar buku digital dan buku paket meliputi hasil uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, angket dan uji tes soal. Dalam penelitian ini terdapat suatu perbedaan efektivitas. Hasil uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis menunjukkan bahwa antara buku digital dengan buku paket memiliki nilai yang sama. Sedangkan hasil uji tes soal menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki jumlah rata-rata nilai sebesar 64,5 sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata sebesar 61,4 yang artinya efektivitas buku digital lebih tinggi daripada buku paket. Efektivitas dari penilaian angket siswa terbilang sama antara buku digital dan buku paket, namun buku digital lebih mendominasi, dan efektivitas dari penilaian tes soal lebih besar buku digital daripada buku paket.

B. Saran

1. Untuk siswa: diharapkan siswa dapat lebih aktif dalam memanfaatkan media buku digital sebagai sumber belajar tambahan untuk meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar.
2. Untuk guru: guru diharapkan terus mengembangkan keterampilan dalam menggunakan teknologi pendidikan, khususnya dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik.
3. Untuk peneliti lanjutan: penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi penelitian lanjutan yang lebih mendalam mengenai analisis efektivitas buku digital dan Buku Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti. Peneliti selanjutnya bisa mengeksplorasi aspek-aspek lain seperti pengaruh media interaktif terhadap motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan pencapaian kompetensi lain.

UNUGIRI