

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah, hasil analisa dan pembahasan dari penelitian pengembangan media pembelajaran *Historia Trivia* untuk meningkatkan literasi digital dan hasil belajar kognitif mata pelajaran sejarah pada peserta didik kelas XI SMA Negeri Pilangkenceng ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran *Historia Trivia* yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran sejarah, dibuktikan dengan validasi ahli dan respons siswa/guru berada pada kategori sangat layak (skor rata-rata $\geq 90\%$).
2. Media pembelajaran ini efektif meningkatkan literasi digital siswa, terlihat dari kenaikan rata-rata nilai tugas pembuatan mindmap sebelum dan sesudah penggunaan media sebesar 37,5 poin.
3. Media ini juga terbukti efektif meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, terlihat dari kenaikan rata rata nilai tes kognitif (pretest dan posttest) sebesar 17,5 poin.

B. Implikasi

Secara teoritis, penelitian ini memperkaya khazanah teori pembelajaran sejarah berbasis digital. Pengembangan *Historia Trivia* memberikan kontribusi terhadap pemahaman bagaimana media interaktif dapat memperbaiki literasi

digital dan prestasi kognitif siswa dalam konteks pembelajaran sejarah. Hasil ini mendukung konsep bahwa pembelajaran gamifikasi dan multimedia interaktif efektif sebagai strategi pembelajaran abad ke-21.

Secara praktis, media *Historia Trivia* menyediakan alternatif nyata bagi guru untuk menerapkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan. Media ini membantu meningkatkan minat belajar dan pemahaman materi sejarah, serta membekali siswa dengan pengalaman belajar digital yang positif. Bagi siswa, penggunaan media ini dapat menumbuhkan keterampilan literasi digital karena mereka secara aktif mencari, mengevaluasi, dan menggunakan informasi sejarah secara digital. Bagi sekolah, produk ini dapat menjadi model pendukung transformasi digital dalam lingkungan pendidikan. Akhirnya, media ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti dan pengembang media pembelajaran lainnya, khususnya yang berbasis gamifikasi dan interaktif.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya, maka peneliti memberikan saran kepada:

1. Sekolah

- a. Sekolah harus berupaya untuk menyediakan dukungan teknis (perangkat dan jaringan) untuk menunjang pembelajaran yang relevan dengan perkembangan dunia digital.
- b. Sekolah harus berupaya untuk memberikan fasilitas berupa pelatihan mengenai pemanfaatan media pembelajaran digital untuk

meningkatkan performa guru dan hasil belajar siswa.

- c. Sekolah sebaiknya memasukkan inovasi seperti ini dalam program transformasi digital sekolah.

2. Guru

- a. Guru mata pelajaran sejarah disarankan untuk mengintegrasikan penggunaan media pembelajaran *Historia Trivia* dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kemampuan literasi digital dan hasil belajar kognitif siswa di kelas.
- b. Guru mata pelajaran sejarah disarankan untuk memberikan pendampingan awal serta memfasilitasi penggunaan media ini secara optimal.
- c. Guru mata pelajaran sejarah disarankan untuk dapat mengembangkan dan memperbaharui media pembelajaran *Historia Trivia* ini menjadi lebih baik dan sempurna.

3. Siswa

- a. Siswa disarankan dapat memanfaatkan media pembelajaran *Historia Trivia* ini dengan cermat dan seksama sehingga dapat memahami materi pembelajaran dengan baik.
- b. Siswa disarankan dapat berpartisipasi aktif menggunakan media pembelajaran ini ketika diterapkan di dalam kelas.

4. Peneliti Selanjutnya

- a. Peneliti selanjutnya disarankan untuk dapat mengembangkan dan memperbaharui media pembelajaran *Historia Trivia* ini menjadi lebih

baik dan sempurna.

- b. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan sampel yang lebih luas atau topik materi sejarah lainnya untuk menguji generalisasi efektivitas media.
- c. Peneliti selanjutnya juga disarankan untuk mengukur langsung peningkatan literasi digital siswa untuk memastikan pengaruh media pembelajaran terhadap keterampilan digital secara kuantitatif.