

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Hasil dari penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran berbasis *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan *Adobe Flash Professional CS5.5* pada materi lingkaran di kelas VIII B SMP Negeri 8 Kota Jambi. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan *Adobe Flash Professional CS5.5* pada materi lingkaran dengan menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*). Pada tahap analisis hal yang dilakukan yaitu memvalidasi kesenjangan kinerja, menentukan tujuan instruksional, menganalisis peserta didik, memeriksa sumber daya yang diperlukan, dan menyusun rencana kerja. Pada tahap rancangan hal yang dilakukan yaitu membuat rancangan awal berupa *storyboard* kemudian merancang bahan ajar. Pada tahap pengembangan, produk yang sudah dibuat divalidasi oleh tim ahli yakni ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kevalidan produk. Angket validasi yang digunakan oleh tim ahli terlebih dahulu divalidasi oleh ahli instrumen. Setelah produk divalidasi oleh tim ahli, produk direvisi kemudian siap digunakan pada uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mengetahui kepraktisan produk, sedangkan uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui keefektifan produk. Uji coba perorangan dilakukan oleh 1 orang

guru matematika kelas VIII B SMP Negeri 8 Kota Jambi dengan menggunakan angket yang sudah divalidasi oleh ahli instrumen, uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap 8 orang peserta didik kelas VIII B SMP Negeri 8 Kota Jambi dengan melakukan kegiatan pembelajaran sebanyak satu kali dan menggunakan angket yang sudah divalidasi oleh ahli instrumen, serta uji coba lapangan dilakukan terhadap 15 orang peserta didik kelas VIII B SMP Negeri 8 Kota Jambi dengan menggunakan lembar observasi aktivitas belajar peserta didik, angket dan tes hasil belajar yang sudah divalidasi oleh ahli instrumen. Untuk tahap implementasi tidak dilakukan pada penelitian ini, namun diganti dengan uji coba lapangan yang melibatkan 1 kelas saja. Sedangkan tahap evaluasi pada penelitian ini dilakukan di setiap akhir tahapan pada model ADDIE.

2. Media pembelajaran berbasis *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan *Adobe Flash Professional CS5.5* pada materi lingkaran yang dibuat dalam penelitian ini termasuk dalam kategori kualitas yang baik. Hal ini dilihat dari tiga kriteria yaitu valid, praktis dan efektif. Untuk kriteria valid dilihat dari media pembelajaran yang divalidasi oleh tim ahli yakni ahli materi dan ahli media menggunakan angket tertutup. Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan hasil yang sangat valid dengan presentase kevalidan masing-masing yaitu 94% dan 92,5%. Selanjutnya untuk kriteria praktis dilihat dari hasil angket praktikalitas media pembelajaran oleh pendidik yang diberikan pada saat uji coba perorangan dan angket praktikalitas media pembelajaran oleh peserta didik pada saat uji coba kelompok kecil. Hasil angket praktikalitas media pembelajaran oleh pendidik dan peserta didik

menunjukkan hasil yang sangat praktis dengan presentase kepraktisan masing-masing yaitu 94,6% dan 83,2%. Terakhir untuk kriteria efektif dilihat dari lembar observasi aktivitas belajar peserta didik, hasil angket efektivitas media pembelajaran, dan tes hasil belajar peserta didik pada saat uji coba lapangan. Dari lembar observasi aktivitas belajar peserta didik pada tiap pertemuan menunjukkan hasil yang sangat efektif dengan rata-rata presentase keefektifan sebesar 83,05%, hasil angket efektivitas media pembelajaran menunjukkan hasil yang efektif dengan presentase sebesar 78,6%, dan tes hasil belajar peserta didik menunjukkan hasil yang efektif dengan presentase sebesar 80%.

5.2 Implikasi

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran berbasis *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan *Adobe Flash Professional CS5.5* pada materi lingkaran yang dapat dijadikan bahan ajar alternatif dalam proses pembelajaran, membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan meningkatkan partisipasi aktif peserta didik karena pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL). Selain itu adanya suatu inovasi yaitu pembelajaran dengan menggunakan teknologi yang selaras dengan perkembangan pendidikan saat ini sehingga diharapkan peserta didik dapat lebih bersemangat dalam belajar matematika.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa hal yang dapat dijadikan saran adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan *Adobe Flash Professional CS5.5* pada materi lingkaran dapat dijadikan salah satu bahan ajar alternatif untuk siswa kelas VIII SMP.
2. Dalam media pembelajaran terdapat tugas proyek dan soal-soal latihan yang setiap pengerjaannya harus ditindaklanjuti dan didokumentasikan oleh peneliti sebagai bukti agar keefektifan media pembelajaran lebih optimal.
3. Untuk penelitian pengembangan selanjutnya, peneliti menyarankan agar dapat mengembangkan media pembelajaran yang memuat materi lebih luas dan menggunakan aplikasi lain yang lebih baik sehingga pembelajaran lebih menarik.