

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran RAFATHAR berbasis PBL pada materi perbandingan, dapat diperoleh simpulan bahwa penelitian dan pengembangan media pembelajaran RAFATHAR Berbasis PBL dikembangkan dengan metode 4D yang terdiri dari tahap a). *define* yang berisikan analisis awal akhir, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep dan analisis perumusan tujuan pembelajaran, b). *design* mencakup proses penentuan media pembelajaran yang akan dibuat berupa aplikasi pembelajaran sesuai dengan kriteria pembelajaran, c). *develop* merupakan tahap menghasilkan produk yang melalui tahap uji validasi oleh 3 validator ahli materi dan bahasa, 3 validator ahli media, kemudian uji praktis yang diujicobakan kepada 10 peserta didik, e). *disseminate* yang merupakan tahapan penyebaran tidak dilakukan karena peneliti hanya fokus untuk menghasilkan produk media pembelajaran hingga valid dan praktis. Media yang dihasilkan berbasis teknologi terkini yaitu berupa aplikasi yang efisien dapat digunakan di manapun dan kapanpun. Media pembelajaran dikemas secara menarik yaitu terdapat fasilitas materi dengan *text*, *audio text*, gambar dan referensi berupa video serta *quiz* yang menyenangkan. Sehingga media pembelajaran ini dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini berupa aplikasi yang menerapkan model pembelajaran PBL sehingga melatih peserta didik mahir dalam menyelesaikan permasalahan pada materi perbandingan.

Penelitian dan pengembangan menghasilkan media pembelajaran RAFATHAR menggunakan *articulate storyline 3* Berbasis PBL Materi perbandingan mendapatkan hasil rata-rata validasi yang diperoleh dari validator ahli materi dan bahasa serta validator ahli media dengan nilai rata-rata sebesar 82,5% kategori sangat valid dan penilaian dari uji coba kelompok kecil sebesar 91,6% dengan kategori sangat praktis. Dari hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran RAFATHAR menggunakan *articulate storyline 3* Berbasis PBL Materi perbandingan ini dinyatakan sangat valid dan sangat praktis.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Pemanfaatan

- a) Media pembelajaran berupa aplikasi RAFATHAR dapat digunakan dimana pun dan kapanpun.
- b) Media yang dikembangkan dapat dijadikan referensi untuk pembelajaran dikelas dengan model *problem based learning* yang dapat memudahkan
- c) peserta didik berlatih menyelesaikan soal berbasis permasalahan dikehidupan sehari-hari terkait materi perbandingan.
- d) Media pembelajaran disajikan secara interaktif sehingga menjadikan pembelajaran menarik.

2. Pengembangan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan maka peneliti memberikan saran kepada pihak yang ingin melakukan pengembangan produk aplikasi yaitu:

- a) Kuis interaktif yang terdapat pada media harus terhubung internet diharapkan ada inovasi baru untuk kuis interaktif tanpa harus terhubung internet.
- b) Diharapkan untuk penelitian selanjutnya agar media pembelajaran ini dapat dikembangkan hingga tahap keefektifan.
- c) Diharapkan pengembangan media pembelajaran dapat menjadi referensi untuk mengembangkan pada materi yang lainnya.