

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Adapun kesimpulan dari hasil penelitian pengembangan dan pembahasan adalah sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan termasuk penelitian R&D (Research and Development) yang dikembangkan dengan menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil akhir dalam penelitian ini berupa modul pembelajaran matematika berbasis *QR Code Technology*. Terdapat beberapa tahapan dalam pengembangan model ADDIE ini, yaitu : 1) Tahap Analisis (*Analyze*), pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan bahan ajar, analisis kurikulum dan analisis siswa. 2) Tahap Perancangan (*Design*), dilakukan perencanaan awal untuk membuat produk yang akan dikembangkan. 3) Tahap Pengembangan (*Development*), setelah adanya perancangan produk kemudian pada tahap ini produk dicetak dan dilakukan validasi oleh para validator untuk mendapatkan penilaian dan acuan perbaikan agar layak digunakan. 4) Tahap Implementasi (*Implementation*), tahap ini dilakukan uji coba produk terhadap subyek penelitian untuk melihat keefektifan produk serta respon siswa dan guru terhadap produk yang dikembangkan. 5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*), tahap terakhir ini dilakukan pada setiap proses akhir dari tahap-tahap sebelumnya.
2. Hasil uji kelayakan modul matematika berbasis *QR Code Technology* memperoleh hasil kelayakan materi mencapai presentase 83,89% dan termasuk kategori “Sangat Layak”. Sedangkan kelayakan media mencapai presentase 96,97% dan termasuk kategori “Sangat Layak”.
3. Hasil uji kepraktisan matematika berbasis *QR Code Technology* memperoleh hasil bahwa rata-rata respon siswa mengenai kepraktisan modul dalam pembelajaran mencapai presentase 88%. Berdasarkan pencapaian presentase respon siswa mengenai kepraktisan modul tersebut maka dapat dikatakan bahwa modul termasuk dalam kriteria “Sangat Praktis”.
4. Tingkat keefektifan produk dilihat berdasarkan ketuntasan hasil belajar siswa yang diperoleh berdasarkan kuis interaktif

yang dikerjakan siswa sebagai tes akhir modul kemudian dikuatkan dengan respon positif terhadap penggunaan produk dari siswa dan guru. Penilaian terhadap ketuntasan hasil belajar siswa diperoleh rata-rata 93% dengan kriteria “Sangat Efektif”. Dengan demikian, bahan ajar berupa modul matematika berbasis *QR Code Tecnology* efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

5. Pengembangan modul matematika berbasis *QR Code Tecnology* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi penyajian data memperoleh respon yang positif baik dari siswa ataupun dari guru mata pelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata hasil respon siswa terhadap produk yang dikembangkan mencapai presentase 89,15%. Sedangkan pula hasil respon guru terhadap produk yang dikembangkan mencapai presentase 86,67% dengan kategori “Sangat Baik”. Hal ini menguatkan tingkat keefektifan produk yang dikembangkan.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka terdapat beberapa saran sebagai berikut.

1. Saran bagi guru mata pelajaran, dalam proses pelaksanaan pembelajaran di kelas disarankan untuk menggunakan bahan ajar pendukung seperti modul yang telah dikembangkan atau dengan metode yang lebih menarik sehingga pembelajaran tidak monoton dan siswa lebih semangat belajar. Dengan demikian, siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.
2. Saran bagi peneliti lain agar melakukan pengembangan bahan ajar berbasis *QR Code Technology* atau lainnya yang menarik dengan materi yang berbeda, fitur yang lebih menarik, dan penelitian ini bisa menjadi salah satu referensi dalam penelitiannya.
3. Dengan adanya modul matematika berbasis *QR Code Technology* diharapkan para penggiat pendidikan, pemuda, guru, dan lainnya memiliki minat untuk melakukan penelitian pengembangan serupa yang lebih inovatif dan menarik sehingga dapat dijadikan sebagai referensi pendukung bagi siswa.