

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses pengembangan KIT Archimedes berbasis STEM Project Based Learning pada cara kerja perahu aluminium materi tekanan dalam pembelajaran IPA di SMPN 2 Tayu hanya menggunakan tahapan 4D yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Pendesainan) dan *Develop* (Pengembangan). Tahapan *define* yang dilakukan yaitu studi awal penelitian di SMP N 2 Tayu. Tahapan *design* yang dilakukan yaitu melakukan pendesainan perahu aluminium alat peraga KIT. Tahapan *develop* yang dilakukan yaitu pengembangan produk yang akan diuji cobakan ke skala besar.
2. Hasil analisis kelayakan KIT Archimedes berbasis STEM *Project Based Learning* pada cara kerja perahu aluminium menurut validasi ahli media oleh dosen ahli, didapatkan hasil nilai akhir presentase 82% yang dihitung menggunakan skala likert, yang artinya nilai tersebut tergolong sangat baik (81%-100%), sedangkan menurut validasi ahli materi oleh dosen ahli, didapatkan hasil nilai akhir presentase 76,5% yang dihitung menggunakan skala likert, yang artinya nilai tersebut tergolong baik (61%-80%), sehingga perahu aluminium pada alat KIT archimedes berbasis STEM Project Based Learning pada materi tekanan dapat digunakan.
3. Hasil analisis respon siswa dan guru IPA terhadap KIT Archimides berbasis STEM Project Based Learning pada materi tekanan dalam pembelajaran IPA di SMPN 2 Tayu didapatkan kesimpulan bahwa ketahanan alat, keterkaitan alat dengan materi pembelajaran, keakuratan alat, aspek teknis pada alat, keamanan alat, Kotak KIT alat serta efisiensi alat tergolong dengan kategori baik dan layak digunakan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian diatas, maka terdapat saran untuk pengembangan selajutnya. Adapun saran-saran yang ingin peneliti sampaikan yaitu:

1. Penggunaan media pembelajaran harus lebih sering dilakukan karena dapat mempermudah memahami materi yang disampaikan serta dapat meningkatkan motivasi dan hasil

belajar siswa. Sebaiknya media pembelajaran dibuat interaktif agar lebih efektif, kreatif, dan inovatif. Serta perbanyak gambar ilustrasi atau animasi untuk mempermudah memahami materi yang disampaikan.

2. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengkaji lebih banyak sumber maupun referensi yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran berbasis KIT dengan *STEM Project Based Learning*.
3. Dalam media pembelajaran yang telah dikembangkan masih banyak kekurangan dan harus diperbaiki, Sehingga diharapkan kepada peneliti selanjutnya dapat menambahkan berbagai metode pengembangan maupun komponen lain yang mampu menunjang kemenarikan dan kelayakan media tersebut.
4. Apabila sumber belajar berkualitas dan mampu menarik perhatian peserta didik, maka pembelajaran tersebut dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran. Peneliti menyarankan kepada guru untuk menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan dikarenakan media ini sangat praktis, mudah digunakan, menarik dan sangat efektif yaitu dengan adanya respon positif dari siswa.

