

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan tahap dan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan beberapa hal, diantaranya sebagai berikut:

1. Model *project-based learning* yang diterapkan ke dalam media pembelajaran pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan dilakukan dengan model desain pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil validasi media dan materi pembelajaran yang dirancang menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh rerata nilai validasi sebesar 81% dengan kategori “Sangat Baik” dan materi pembelajaran mendapatkan rerata nilai validasi sebesar 88,75% dengan kategori “Sangat Baik”.
2. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebelum dilakukan proses *treatment* dan setelah proses *treatment* dengan model *project-based learning* mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil rerata terdapat perbandingan antara *pretest* dengan *posttest* yakni rerata *pretest* sebesar 38,24 dan rerata *posttest* sebesar 70,15. Selanjutnya, hasil tersebut akan dilakukan uji *n-gain* dengan memperoleh rerata sebesar 0,54 dengan kriteria “Sedang” yang berarti terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif setelah dilakukan proses *treatment*. Adapun hasil *n-gain* berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif dengan aspek *fluency* terjadi peningkatan dengan kriteria “Tinggi” dengan skor *n-gain* sebesar 0,83, *flexibility* dengan kriteria “Sedang” dengan skor *n-gain* sebesar 0,31, *elaboration* dengan kriteria “Sedang” dengan skor *n-gain* sebesar 0,40 dan *originality* terjadi peningkatan dengan kriteria “Sedang” dengan skor *n-gain* sebesar 0,39. Selanjutnya, hasil *pretest* dan *posttest* dilakukan uji normalitas dengan rerata *pretest* sebesar 0,486 dan rerata *posttest* sebesar 0,134 dengan kesimpulan berdistribusi

Muhammad Shofwan Qobus, 2023

PENERAPAN MODEL PROJECT-BASED LEARNING PADA MATERI INTERNET OF THINGS MENGGUNAKAN ARDUINO UNO UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA SMK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

normal. Adapun uji *paired t-test* dengan hasil $0,000 < 0,05$ sehingga adanya perbedaan yang nyata sebelum dilakukannya *treatment* dan setelah dilakukannya *treatment*.

3. Adapun tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan. Terdapat 4 aspek yang diberikan saat pemberian angket TAM kepada peserta didik yaitu aspek persepsi pengguna terhadap kemanfaatan dengan persentase sebesar 86,67%, persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan dengan persentase sebesar 84,71%, sikap dalam menggunakan dengan persentase sebesar 83,53 dan perhatian untuk menggunakan dengan persentase sebesar 86,27% dan didapatkan rerata dari keempat aspek tersebut sebesar 85,29% dengan kategori “Sangat Baik”.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, adapun saran yang dapat menjadi bahan evaluasi untuk penelitian selanjutnya. Saran yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Perancangan media pembelajaran yang dibuat dapat dikembangkan lebih lanjut seperti *mobile* atau *website* agar pembelajaran yang dilakukan dapat lebih interaktif dan pengguna dapat memahami media yang diberikan.
2. Pengukuran kemampuan berpikir kreatif dapat dilihat berdasarkan evaluasi pembelajaran dan lkpd pembelajaran selama kegiatan belajar berlangsung, tidak hanya berdasarkan *pretest* dan *posttest*.
3. Mengetahui hasil kemampuan berpikir kreatif berdasarkan media dan materi yang digunakan kepada peserta didik selama kegiatan penelitian berlangsung.

4. Penerapan model *project-based learning* lebih cocok terhadap peserta didik yang memiliki minat kegiatan kolaborasi (*collaborative*) selama kegiatan pembelajaran.
5. Pengukuran kemampuan berpikir kreatif dapat ditinjau melalui media juga, tidak hanya *pretest-posttest* dan model yang digunakan.
6. Pada penelitian selanjutnya dapat lebih spesifik terkait hasil proyek dengan model *project-based learning* saat pembelajaran dilakukan.
7. Pada penelitian selanjutnya dapat meneliti lebih lanjut terkait pembelajaran menggunakan *Internet of Things* pada beberapa sekolah.

Muhammad Shofwan Qobus, 2023

PENERAPAN MODEL PROJECT-BASED LEARNING PADA MATERI INTERNET OF THINGS MENGGUNAKAN ARDUINO UNO UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA SMK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu