

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1. Simpulan

Atas temuan penelitian serta pengembangan dengan metode ADDIE ini, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Pengembangan media pembelajaran *flash card* untuk menyokong pembelajaran *active learning* tipe *card sort* dilakukan menggunakan metode Research & Development tipe ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*
- b. Kualitas media pembelajaran *flash card* dengan materi Pengenalan Bentuk dan Fungsi Garis Gambar menurut *judgement* ahli dinilai sangat baik dengan persentase kelayakan 98,57% untuk materi dan 93,08% untuk keseluruhan media
- c. Implementasi pembelajaran yang menerapkan model *active learning* menggunakan media *flash card* pada mata pelajaran gambar teknik di masa pandemi COVID-19 dinilai berlangsung sangat baik dari segi kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan aktivitas peserta didik ketika pembelajaran berlangsung dengan persentase mencapai 93,85% untuk penilaian guru dan 86,36% untuk penilaian peserta didik
- d. Pembelajaran yang menerapkan model *active learning* menggunakan media *flash card* pada mata pelajaran gambar teknik di masa pandemi COVID-19 mendapat respons sangat baik dari peserta didik dengan mencapai persentase kelayakan 89,58%
- e. Hasil belajar peserta didik setelah dilaksanakan pembelajaran model *active learning* menggunakan media *flash card* pada mata pelajaran gambar teknik tergolong tinggi dengan rata-rata kelas 84 dan peserta didik seluruhnya memenuhi indikator ketuntasan hasil belajar siswa

5.2. Implikasi

Implikasi yang didapatkan berkenaan dengan penelitian dan pengembangan dengan metode ADDIE ini di antaranya:

- a. Berdasarkan penilaian *judgment* ahli, media pembelajaran *flash card* menghasilkan kontribusi praktis, khususnya untuk pendidik dalam melaksanakan pembelajaran *blended learning*. Untuk itu, media yang dikembangkan bisa dipertimbangkan oleh pendidik dalam penyampaian materi Pengenalan Bentuk dan Fungsi Garis Gambar
- b. Penerapan media pembelajaran *flash card* yang dipadukan menggunakan metode pembelajaran *active learning* bertipe *card sort* mendorong peserta didik untuk aktif dan bergerak sehingga terjadi interaksi antara peserta didik dengan pendidik ataupun peserta didik dengan peserta didik. Dengan menggunakan media, peserta didik diberi kesempatan dalam menyampaikan pemahaman mereka terkait kartu yang dipegang sebagai usaha mendalami materi pelajaran yang diberikan
- c. Berdasarkan respons didapat melalui angket, mengandung implikasi bahwa penerapan media pembelajaran *flash card* yang dipadukan dengan metode pembelajaran *active learning* bertipe *card sort* dapat menarik minat peserta didik terhadap pembelajaran yang dilaksanakan karena suasana belajar yang tercipta menjadi lebih menyenangkan
- d. Dari hasil belajar peserta didik yang dapat diketahui melalui penilaian dan juga observasi, media pembelajaran *flash card* dapat dijadikan penunjang bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran karena membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. *Flash card* dapat dipadukan dengan pembelajaran *active learning* bertipe *card sort* atau pun metode pembelajaran lain

5.3. Rekomendasi

Atas temuan penelitian dan pengembangan menggunakan metode ADDIE ini, disarankan hal-hal berikut:

- a. Perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut terhadap media *flash card* di KI-KD yang berbeda atau mata pelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Gambar Teknik di DPIB
- b. Melakukan uji coba media pembelajaran *flash card* terhadap hasil belajar peserta didik menggunakan *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur keberhasilan belajar
- c. Melakukan uji coba media pembelajaran *flash card* dengan ukuran berbeda dan desain tampilan yang lebih menarik