

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan 5 tahapan, yaitu *analysis* (analisis), pada tahap analisis ini dilakukan untuk menganalisis tujuan strategi pembelajaran, analisis kurikulum dan analisis karakteristik siswa. Kedua *design* (desain), pada tahap desain peneliti memilih RPP dan skenario pembelajaran yang akan menjadi rancangan hasil produk. Ketiga *development* (pengembangan), yaitu membuat produk RPP dan skenario pembelajaran yang telah didesain dan selanjutnya akan dicoba uji kelayakan oleh para ahli. Keempat *implementation* (implementasi), yaitu uji coba terhadap guru dan peserta didik untuk menguji keefektifan. Kelima *evaluation* (evaluasi), yaitu dapat disimpulkan bahwa pengembangan strategi *Question Students Have* berbantuan *Google Classroom* pada pembelajaran matematika materi aritmatika sosial sudah layak digunakan dalam pembelajaran.
2. Hasil analisis angket validasi media yang diberikan kepada dua ahli media diperoleh nilai rata-rata, yaitu 3,78 dari skor rata-rata maksimal 4,00. Validasi materi memperoleh poin rata-rata 3,75 dari skor rata-rata maksimal 4,00. Validasi dan penilaian RPP memperoleh poin rata-rata 3,56 dari skor rata-

- rata maksimal 4,00. Validasi skenario pembelajaran memperoleh poin rata-rata 3,6 dari skor rata-rata maksimal 4,00. Dengan rata-rata kriteria kualifikasi sangat valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Hasil analisis angket respon guru memiliki kategori sangat efektif dengan memperoleh poin rata-rata 3,77 dari skor rata-rata maksimal 4,00. Dan hasil dari angket respon siswa memperoleh poin rata-rata 3,71 dari skor rata-rata maksimal 4,00. Dengan rata-rata kriteria kualifikasi sangat efektif. Berdasarkan hasil analisis angket respon guru dan siswa dapat disimpulkan bahwa pengembangan strategi *Question Students Have* berbantuan *Google Classroom* efektif digunakan dalam pembelajaran.
  4. Pengembangan strategi *Question Students Have* berbantuan *Google Classroom* dinyatakan valid dan layak untuk digunakan. Hal ini ditinjau dari kevalidan media, kevalidan materi, baiknya RPP yang digunakan dalam proses pembelajaran, validnya skenario pembelajaran dan proses pembelajaran dinilai terlaksana dengan sangat baik sampai dengan dinyatakan layak digunakan oleh pengajar. Pengembangan strategi *Question Students Have* berbantuan *Google Classroom* juga dinyatakan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena mampu memberikan perubahan terhadap pembelajaran yang dapat dilihat dari hasil angket respon yang diperoleh.

## 5.2 Saran

1. Penelitian dan pengembangan yang peneliti lakukan ini menggunakan model ADDIE. Peneliti berharap bagi peneliti selanjutnya agar lebih meningkatkan lagi dengan model pengembangan yang berbeda, seperti model pengembangan 4D atau yang lainnya.
2. Pengembangan strategi *Question Students Have* berbantuan *Google Classroom* dapat digunakan untuk materi ajar lain namun tetap harus menyesuaikan apakah karakteristik materi pembelajaran sesuai dengan karakteristik strategi pembelajaran.
3. Pengembangan strategi *Question Students Have* berbantuan *Google Classroom* direkomendasikan untuk digunakan di sekolah-sekolah yang memiliki karakteristik yang sama dengan tempat penelitian.
4. Menjadikan pengembangan strategi *Question Students Have* berbantuan *Google Classroom* sebagai strategi pembelajaran di masa pandemi, di era new normal dan di masa yang akan datang.
5. Menjadikan pengembangan strategi *Question Students Have* berbantuan *Google Classroom* sebagai salah satu variable penelitian experiment dengan sampel yang lebih besar.