

BAB V

PENUTUP

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan telah menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang bertemakan *Lisa's Shop Story* atau cerita toko lisa yang dikemas dalam aplikasi *lectora inspire* pembelajaran berbasis masalah untuk mengakomodasi literasi matematika siswa pada materi fungsi. Berikut ini beberapa hal yang dapat dikaji dalam produk yang dibuat :

1. Pengembangan media pembelajaran menggunakan tema *Lisa's Shop Story* atau cerita toko lisa merupakan media pembelajaran yang memberikan alur cerita petualangan Lisa untuk membangun toko dengan menyelesaikan permasalahan yang ada. Aplikasi yang digunakan *lectora inspire* menghasilkan file exe dan link. Materi yang dibahas pada materi pembelajaran adalah fungsi.
2. Pengembangan media pembelajaran *lectora inspire* pembelajaran berbasis masalah dilakukan dengan beberapa tahapan :
 - a. Tahap *Analysis* (analisis)

Pada tahapan *Analysis* (analisis) peneliti mulai menggali setiap informasi berkaitan dengan media pembelajaran kemudian mencari berbagai informasi untuk media pembelajaran yang akan dikembangkan dengan melakukan observasi, menganalisis kebutuhan, mencari referensi dan berkoordinasi kepada dosen dan

guru. Hal ini sejalan dengan tahapan analisis yang dilakukan oleh (Nashrulloh, Hanik, & Satiti, 2020) dimana pada penelitian tersebut peneliti melakukan tahapan analisis dimulai dengan observasi, analisis kebutuhan mulai karakteristik siswa, tujuan, kurikulum dan materi.

b. Tahap *Desaign*

Pada tahapan selanjutnya *design* (desain) peneliti mulai melakukan perancangan alur cerita dan tema yang akan digunakan sebagai acuan dan landasan dalam membuat media pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti merancang tahapan rancangan yang disesuaikan dengan model pembelajaran dan level literasi matematika. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Charissudin, Farida, & Putra, 2021) pada tahapan desain yang dibuat sesuai media yang akan dibuat, namun dalam penelitian ini perbedaan terletak pada bentuk desain yang dilakukan sesuai model pembelajaran dan literasi matematika.

c. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap selanjutnya *development* (Pengembangan) peneliti mulai membuat media pembelajaran yang ada dengan rancangan pada tahapan sebelumnya dengan mengurutkan sesuai alur tema yang telah dibuat. Hal serupa dilakukan oleh (Azizah, 2016) dalam tahapan pengembangan yang dilakukan dengan mengembangkan alur cerita media pembelajaran sesuai dengan yang dirancang

dengan tampilan cerita anak SD yang sedang dalam perjalanan menuju taman untuk bermain hingga bertemu dengan temanya dan bermain ditaman sambil membahas perkalian. Setelah media selesai, peneliti memvalidasi media oleh beberapa ahli mulai ahli materi, media dan guru. Hasil dari validasi tersebut pada ahli materi mendapatkan persentase 94% dimana hal tersebut berarti media pembelajaran pada bagian materi sudah dikategorikan sangat layak digunakan tanpa revisi, ahli media mendapat persentase 86% dengan kategori layak digunakan tanpa revisi dan guru mendapatkan persentase 93% dengan kategori sangat layak digunakan.

d. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahapan selanjutnya *Implementation* (Implementasi) peneliti mulai menguji cobakan media pembelajaran yang dibuat ke uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Dimana hasil dari uji coba tersebut menghasilkan persentase 84% pada uji coba kelompok kecil dan 86 % pada uji coba kelompok besar dengan kategori respon yang baik. Dengan demikian dapat disimpulkan media pembelajaran dengan tema *Lisa's Shop Story* layak digunakan dalam pembelajaran dan dapat mengakomodasi literasi matematika SMP. Hal serupa dilakukan dalam penelitian sebelumnya oleh (Mahmudah & Pustikaningsih, 2019) pada tahapan implementasi yang menghasilkan kelayakan produk yang dibuatnya melalui angket respon siswa pada tahapan uji coba skala kecil dan besar yang dilakukan.

e. Tahap *Evaluation* (evaluasi)

Pada tahap terakhir *evaluation* (evaluasi) peneliti memberikan evaluasi secara formatif yang bertujuan untuk memvalidasi produk pengembangan dan melakukan revisi sesuai masukan atau saran yang diberikan dengan data yang didapatkan dari lapangan sehingga didapatkan media pembelajaran yang baik digunakan dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan tahapan evaluasi yang dilakukan oleh (Tegeh, Jampel, & Pudjawan, 2015) yang menggunakan evaluasi formatif dalam tahapan evaluasi pembuatan buku ajar.

3. Dari hasil tahapan yang dikembangkan dengan ADDIE menghasilkan media pembelajaran *lectora inspire* pembelajaran berbasis masalah pada materi fungsi untuk mengakomodasi literasi matematis siswa SMP dengan tema *Lisa's Shop Story* dikategorikan layak digunakan untuk pembelajaran sesuai dengan perhitungan kelayakan media yang digunakan. Hasil ini sesuai dengan penelitian sebelumnya dari pengembangan media yang dilakukan (Rakasiwi, Wahyudi, & Indarini, 2019) yang menghasilkan produk layak digunakan dalam pembelajaran dikaji dari berbagai validasi yang dilakukan.
4. Dikaji dari media pembelajaran yang telah dibuat, pengambilan *lisa's shop story* sebagai tema besar memasukkan model *problem basic learning* (PBL) sebagai alur tahapan cerita tema yang ada dengan setiap alur memperhatikan tahapan PBL yang ada. Jika ditarik mundur dari hubungan

model pembelajaran tersebut dan literasi matematika yang saling berhubungan sesuai penelitian sebelumnya dari (Marlina, Nasrullah, Mahuda, & Junedi, 2020) dimana berhubungan erat antara metode pembelajaran *Problem Basic Learning* (PBL) dan literasi matematika dapat dilihat dari berbagai karakteristik PBL dimana dari karakteristik PBL mampu dihubungkan dengan komponen kemampuan literasi matematika seperti halnya memahami masalah, menetapkan model, menggunakan matematika dan menjelaskan solusi yang pada dasarnya masuk dalam metode pembelajaran *Problem Basic Learning* (PBL) maka setiap tahapan yang dibuat dimasukkan persoalan terkait literasi matematis pada setiap tahapan tersebut dengan demikian model pembelajaran sebagai alur tahapan cerita yang dibuat dan literasi matematika adalah isi dari media pembelajaran yang ada.

5. Keunggulan dari media pembelajaran yang dibuat terlihat dari pengambilan tema *Lisa's Shop Story* sebagai alur cerita yang menarik didalam media yang dibuat. Selain itu alur cerita yang dibuat memperhatikan tahapan model pembelajaran, literasi matematika yang dibuat untuk menjadi satu tujuan yang diinginkan sehingga permasalahan yang telah dikemukakan dapat teratasi. Hal ini tentu saja berbeda dengan media yang telah dibuat sebelumnya dari penelitian-penelitian terdahulu dari segi kemampuan literasi matematika terdapat penelitian dari (Rakasiwi, Wahyudi, & Indarini, 2019) yang hanya mengembangkan media pembelajaran saja dalam meningkatkan kemampuan literasi

matematika dan dari segi media pembelajaran dengan model *problem basic learning*(PBL) terdapat penelitian yang baru dilakukan oleh (Safitri, 2021) yang hanya mengembangkan media pembelajaran berbasis masalah. Dari berbagai penelitian ini akhirnya terlihat bahwa penelitian tersebut hanya terfokus dalam mengaitkan model pembelajaran atau literasi matematika saja. Hal inilah yang menjadi keunggulan dari media yang telah dibuat dimana peneliti menghubungkan model pembelajaran dan literasi matematika dengan rangkaian cerita yang tersusun dengan baik sehingga menjadi keunggulan dalam media yang dibuat.

6. Dari Keunggulan produk media pembelajaran yang ada, masih terdapat kekurangan pada penelitian ini. Dimana penelitian ini memerlukan penelitian tingkat lanjut untuk mengukur kemampuan literasi matematika karena penelitian ini memfokuskan dalam pengembangan dan evaluasi saja hal ini bisa dibuat acuan untuk penelitian selanjutnya.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Sarana Pemanfaatan

Hasil pengembangan media yang berupa media pembelajaran berbasis masalah untuk mengakomodasi literasi matematika SMP pada materi fungsi dengan tema *Lisa's Shop Story* ini dapat dimanfaatkan dengan baik dengan harapan siswa mengikuti setiap tahapan dalam media pembelajaran dengan baik dan sungguh-sungguh, selain itu media ini dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran pada saat daring maupun luring secara terbimbing sehingga tujuan dalam penyampaian media pembelajaran ini terpenuhi.

2. Sarana Diseminasi

Pengembangan media yang telah dilakukan berupa media pembelajaran berbasis masalah untuk mengakomodasi literasi matematika SMP pada materi fungsi dengan tema *Lisa's Shop Story* ini dapat digunakan disekolah yang menjadi objek penelitian maupun disetiap lembaga pendidikan khususnya sekolah menengah pertama atau sederajat. Penyebaran produk tetap harus memperhatikan karakteristik siswa untuk manfaat yang tepat.

3. Saran Pengembangan Lebih Lanjut

Dalam pengembangan media pembelajaran yang telah dilakukan diharapkan dilakukan penelitian dan pengembangan yang serupa untuk materi yang berbeda dan dengan tema yang berbeda pula. Inovasi sebuah produk yang ada perlu dikembangkan agar ketertarikan kedalam matematika semakin tinggi.