

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan model *Problem based learning* berbasis *FlipHTML5* untuk meningkatkan kemampuan menulis teks berita dan motivasi belajar siswa kelas VIII, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan model pembelajaran *Problem based learning* berbasis *FlipHTML5* untuk meningkatkan kemampuan menulis teks berita dan motivasi belajar siswa kelas VIII diawali dari masalah melalui studi pendahuluan yang menunjukkan kebutuhan dikembangkannya model *Problem based learning* berbasis *FlipHTML5*. Proses pengembangan pengembangan model *Problem based learning* berbasis *FlipHTML5* mengikuti tahap *R&D* dari penelitian *Borg & Gall* yang terdiri dari 10 tahap disederhanakan menjadi 5 tahap sesuai kebutuhan di lapangan. Tahap-tahap tersebut di antaranya (a) mengumpulkan data, (b) mengembangkan produk awal, (c) validasi ahli dan revisi, (d) uji coba skala kecil dan revisi produk, (e) uji coba skala besar dan produk akhir.
2. Kelayakan model *Problem based learning* diperoleh dari berbasis *FlipHTML5* diperoleh dari hasil validasi para ahli model dan media pembelajaran, dan dari angket respon guru dan siswa serta dari kemampuan siswa menulis teks berita dan validasi angket motivasi belajar. Hasilnya sangat layak. Hal itu terbukti dari nilai rata-rata dari instrumen yang

digunakan untuk penilaian kelayakan mendapatkan mendapatkan skor 82,71.

3. Efektivitas model *Problem Based Learning* berbasis *FlipHTML5* dalam meningkatkan kemampuan menulis teks berita dan memotivasi belajar siswa kelas VIII untuk kelas eksperimen mendapatkan scora rata-rata N-gain persen 0,6396 atau 63% dengan kategori “Cukup efektif,” sedangkan kelas kontrol mendapatkan diperoleh nilai rata-rata uji N-gain 47.5268 atau 47% berkategori “Kurang efektif.” Sementara dari angket motivasi belajar mendapatkan nilai rata-rata 80% dengan kategori termotivasi.
4. Kendala- kendala yang dialami pada saat pengembangan model pembelajaran *Problem based learning* berbasis *FlipHTML5* pada siswa yang tidak memiliki gawai ataupun laptop dan keterbatasan waktu dapat diatasi dengan pada saat pemberian soal *posttest* atau siklus II. Siswa yang tidak memiliki laptop atau gawai boleh bekerja kelompok atau boleh ditulis di buku tulis.

B. Saran

Berdasarkan hasil dan kesimpulan penelitian pengembangan *Problem based learning* berbasis *FlipHTML5* yang dilakukan, ada beberapa saran dari peneliti, yaitu sebagai berikut.

1. Peneliti berharap, guru dapat menggunakan model pembelajaran *Problem based learning* berbasis *FlipHTML5* sebagai salah satu alternatif model dan media pembelajaran yang inovatif. Model *Problem based learning* berbasis

FlipHTML5 dalam penelitian ini teruji secara valid dan praktis serta efektif untuk meningkatkan kemampuan menulis teks berita bagi peserta didik dan guru dapat menyesuaikan penggunaan model pembelajaran *Problem based learning* dengan kondisi saat pelaksanaan pembelajaran.

2. Mengingat pengembangan model pembelajaran *Problem based learning* berbasis *FlipHTML5* pada penelitian ini, layak digunakan pada pembelajaran menulis teks berita, peneliti berharap bagi pembaca dan peneliti lainnya yang ingin mengembangkan lebih lanjut lebih menarik lagi dan mendorong minat dalam pembelajaran. Model *Problem based learning* berbasis *FlipHTML5* tidak hanya dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menulis teks berita, akan tetapi dapat digunakan dalam pembelajaran lain.
3. Berlandas pada efektivitas hasil mencapai kategori efektif atau baik, peneliti berharap untuk menggunakan soal-soal yang berbasis *HOTS (Higher Other Thinking Skills)* untuk melatih keterampilan berpikir tinggi siswa. Keektifan model *Problem based learning* berbasis *FlipHTML5* dalam penelitian ini, peneliti berharap bagi pendidik atau guru untuk diterapkan dalam pembelajaran sebagai salah satu alternatif untuk mengatasi situasi, kondisi yang terjadi dalam kelas. Bagi guru penelitian ini sangat membantu untuk menyampaikan bahan ajar atau membuat buku digital, dan bagi siswa penelitian memudahkan untuk mengunduh bahan ajar dan dapat belajar kapan saja tanpa dibatasi oleh waktu dan tempat serta dapat menuangkan ide.

4. Berdasarkan kendala yang dihadapi peserta didik tentang mengenai ketidak pemetaan media pembelajaran berupa gawai, laptop, komputer, dan kuota internet, seharusnya pihak sekolah melakukan diskusi dengan orang tua siswa untuk mencari sponsor penyediaan gawai, laptop, komputer, dan kuota internet bagi siswa yang tidak mampu. Sementara untuk penjadwalan harusnya guru berkoordinasi dengan guru yang lain agar tidak bentrok dengan jadwal lain agar peserta didik lebih focus pada salah satu materi pelajaran.