

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengolahan data dan pembahasan hasil penelitian yang dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari angket responden terkait analisis kebutuhan sumber belajar dapat disimpulkan bahwa inovasi sumber belajar berbasis proyek sangat dibutuhkan untuk mempermudah mahasiswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dan kompetensi tertentu.
2. Paket sumber belajar inovatif dengan desain berbasis proyek telah berhasil dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE untuk pengajaran analisis gravimetri yang terdiri dari paket mini proyek, video pembelajaran, video praktikum dan soal-soal atau pertanyaan yang diberikan kepada mahasiswa sehingga membantu mahasiswa belajar mandiri.
3. Sumber belajar inovatif berbasis proyek yang telah dikembangkan telah valid berdasarkan kriteria BSNP dengan perolehan nilai rata-rata  $3,57 \pm 0,47$  sehingga sumber belajar inovatif dinyatakan valid (layak) untuk digunakan dan tidak perlu revisi.
4. Hasil belajar yang lebih unggul diperoleh dari mahasiswa yang dibelajarkan dengan sumber belajar inovatif berbasis proyek memperoleh nilai rata-rata hasil belajar sebesar  $85,00 \pm 6,32$  yang jauh lebih tinggi dibandingkan mahasiswa yang dibelajarkan menggunakan buku pegangan mahasiswa yaitu  $76,78 \pm 4,47$ .
5. Mahasiswa yang menggunakan sumber belajar inovatif berbasis proyek mampu membangun kemampuan berpikir tingkat tinggi mahasiswa dengan nilai kemampuan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*) sebesar  $85,41 \pm 0,52$  jauh lebih tinggi dibandingkan dengan mahasiswa yang hanya menggunakan buku pegangan mahasiswa yaitu  $71,87 \pm 0,37$ .

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Sumber belajar inovatif berbasis proyek sangat efektif memfasilitasi mahasiswa dalam proses pembelajaran daring/online yang sedang berlangsung saat ini dan sumber belajar inovatif berbasis proyek ini disarankan kepada pendidik dan mahasiswa untuk dijadikan sebagai media dan metode pembelajaran dalam mempelajari materi kimia lain.
2. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan pengembangan sumber belajar inovatif berbasis proyek dengan menggunakan multimedia pada materi kimia yang lain yang dikemas dalam jenis *software* yang berbeda selain *software flipbook maker* sebagai perbandingan dalam pencapaian kualitas pendidikan yang baik.

