

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan dari penelitian yang sudah dilakukan hasil yang didapat, maka dapat disimpulkan dalam beberapa hal, diantaranya yakni :

1. Pengimplementasian *Round Robin Brainstorming* pada multimedia berbasis web ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahap diantaranya yaitu tahap *analyze, design, develop, implement* dan *evaluate*. Pada tahap *analyze* dilakukan penganalisisan untuk menetapkan keperluan-keperluan yang akan dilakukan dalam penelitian, terdapat 3 kegiatan dalam tahap ini diantaranya studi literatur, studi lapangan, serta analisis kebutuhan. Pada tahap kedua yaitu *design*, dilakukan perancangan bahan-bahan kebutuhan penelitian seperti media pembelajaran berbasis web, materi dan instrument soal yang divalidasi oleh ahli. Selanjutnya yaitu tahap *implement*, pada tahap ini media pembelajaran yang telah dirancang dan dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran yang layak digunakan, akan diterapkan pada peserta didik melalui tahapan pretest, treatment, posttest, dan mengisi angket tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran. Dan terakhir tahap *evaluate*, yaitu tahap akhir pada prosedur penelitian ini. Penilaian dari para ahli dapat dikatakan sebagai perbaikan/revisi dalam membangun produk media yang akan menjadi saran untuk penelitian selanjutnya serta penilaian tanggapan siswa terhadap media pembelajaran melalui angket penilaian media pembelajaran dan penilaian terhadap kemampuan logical thinking pada siswa.
2. Kelayakan media pembelajaran berbasis web dinyatakan dalam validasi materi oleh ahli dari 1 orang dosen dan 1 guru dengan persentase sebesar 90% yang masuk ke dalam kategori "Sangat Baik". Kemudian terdapat validasi ahli media pada tahap pengembangan kepada 1 orang dosen dan 1 guru dengan persentase sebesar 91% yang masuk ke dalam kategori "Sangat Baik". Kemudian, media tersebut telah dikatakan layak. Namun, terdapat revisi yang harus dilakukan

peneliti. Revisi dari ahli terhadap media pembelajaran yang telah dibuat adalah ditambahkan fitur *scrollup* pada ujung materi, pembatasan jika siswa sudah mengisi kuis tidak bisa mengisi lagi serta ditambahkan panduan dalam menggunakan media pembelajaran.

3. Peningkatan kemampuan logical thinking pada siswa dilihat dari sebelum dan sesudah siswa melakukan pembelajaran dengan implementasi *Round Robin Brainstorming* pada multimedia pembelajaran. Berdasarkan perbandingan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* yang digunakan untuk menghitung nilai gain, dapat disimpulkan bahwa dari 12 soal indikator Keruntutan Berpikir (KB) mendapatkan peningkatan rata-rata nilai gain sebesar 37,7% yang diinterpretasikan ke dalam tingkat efektivitas "sedang". Dari hasil tersebut dapat diamsusikan bahwa siswa mungkin dapat berpikir secara runtut dengan baik. Kemudian pada 14 soal indikator Kemampuan Berargumen (KA) terjadi peningkatan dengan rata-rata nilai gain sebesar 35,5% yang diinterpretasikan ke dalam efektivitas "Sedang". Dari hasil Analisa bahwa siswa mungkin mampu beargumen dengan baik. Kemudian pada 14 soal indikator Penarikan Kesimpulan terjadi peningkatan rata-rata nilai gain sebesar 36,6% yang diinterpretasikan ke dalam tingkat efektivitas "sedang". Dari Analisa tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan implementasi *Round Robin Brainstorming* pada multimedia pembelajaran terjalankan dan terjadi peningkatan kemampuan *Logical Thinking* pada tiap indikatornya.
4. Multimedia pembelajaran yang mengimplementasikan *Round Robin Brainstorming* mendapat respon yang sangat baik. Berdasarkan tanggapan siswa terhadap media pembelajaran melalui angket penilaian, mendapatkan hasil rata-rata sebesar 94% yang dapat dikategorikan "Sangat Baik" dengan rincian 4 aspek penilaian yakni Persepsi pengguna terhadap kemanfaatan (*Perceived Usefulness*), Persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use*), Sikap dalam menggunakan (*Attitude*), dan Niat untuk menggunakan (*Intention to Use*).

5.2. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai Implementasi *Round Robin Brainstorming* pada Multimedia dengan Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan *Logical Thinking* Siswa, maka diperoleh saran sebagai berikut:

1. Guru dapat mendaftar pada media pembelajaran tanpa perantara admin supaya aspek kerahasiaan data user dan password dapat terjaga dengan baik.
2. Menambahka *fitur* lupa *password*, Ketika user lupa *password* tidak perlu hapus akun di database dan register ulang
3. Simulasi dan latihan seperti kuis dapat ditingkatkan dalam jumlahnya dan dijadikan sebagai sarana latihan yang memungkinkan individu untuk belajar secara mandiri.
4. Multimedia pembelajaran yang dibuat peneliti tidak menyertakan video pembelajaran di dalamnya, maka dari itu alangkah lebih baiknya video pembelajaran dapat juga disertakan video pembelajaran di dalamnya agar siswa memiliki pengalaman belajar yang lebih.
5. Penelitian ini dapat menggunakan indikator lain selain *Logical Thinking*.