

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Perancangan multimedia pembelajaran dengan menerapkan *blended learning* untuk meningkatkan keterampilan 4C melalui penilaian kinerja pada mata pelajaran informatika elemen algoritma dan pemrograman dilakukan dengan menggunakan tahapan pada model ADDIE yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Setelah dilakukan analisis awal diperoleh hasil bahwa terdapat kesenjangan kinerja yang terjadi di lapangan sehingga diperlukan sebuah solusi yang dapat memperbaiki kesenjangan tersebut. Dalam hal ini peneliti mengatasi dengan mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis web menggunakan *blended learning* untuk meningkatkan keterampilan 4C melalui penilaian kinerja dengan menerapkan *blended learning*. Adapun *blended learning* yang digunakan yaitu tipe *flipped classroom*. Dengan tahapan *experiential engagement, conceptual exploration, meaning making, dan demonstration and application*. Pada *experiential engagement* dan *conceptual learning* peserta didik akan melakukan pembelajaran terlebih dahulu secara daring dan mandiri di luar kelas untuk melakukan eksplorasi terhadap materi yang akan dibahas dengan berbantuan multimedia pembelajaran kemudian dilakukan *meaning making* dan juga *demonstration and application* secara tatap muka dan berupa serangkaian aktivitas yang mendukung keterlibatan tinggi dari siswa. Pada tahap ini, dilakukan juga observasi untuk mengetahui keterampilan dari setiap individu dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Adapun hasil validasi media menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran yang dibuat memperoleh rata-rata nilai validasi yaitu sebesar 96% yang tergolong dalam kategori “Sangat Baik” sehingga multimedia ini dianggap layak untuk diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran.

2. Keterampilan 4C siswa dinilai melalui penilaian *pretest* dan *posttest* pada aspek *critical thinking and problem solving* serta indikator lainnya dinilai melalui penilaian kinerja dalam bentuk observasi atau pengamatan yang merujuk pada rubrik penilaian peserta didik. Hasil yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* algoritma dan pemrograman pada aspek *critical thinking and problem solving* menunjukkan kenaikan dari rata-rata nilai *pretest* yaitu sebesar 24,75 meningkat menjadi 65,56 pada hasil *posttest*. Nilai ini meningkat secara signifikan sebesar 40,81. Selanjutnya nilai tersebut digunakan untuk menghitung nilai n-gain dan mendapatkan hasil sebesar 0,54 dengan kategori “Sedang” yang diinterpretasi bahwa cukup terdapat perbedaan keterampilan 4C setelah dilakukannya treatment. Kemudian hasil dari penelitian ini juga mengungkapkan bahwa keterampilan 4C peserta didik menunjukkan hasil yang positif. Hal ini diperoleh melalui penilaian LKPD dan observasi atau pengamatan peserta didik pada setiap pertemuan dengan menggunakan rubrik penilaian yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Rata-rata hasil skor penilaian kinerja keterampilan 4C pada LKPD indikator keterampilan *creativity and innovation skill* memperoleh hasil sebesar 72,71%, indikator *critical thinking and problem solving* sebesar 71,45%, indikator *communication* sebesar 82,69%, dan indikator *collaboration* sebesar 81,71%. Sedangkan untuk hasil observasi penilaian kinerja keterampilan 4C menunjukkan peningkatan rata-rata yang diperoleh pada setiap pertemuan pada indikator *creativity and innovation skill* sebesar 36,67%, indikator *critical thinking and problem solving* sebesar 30,83%, indikator *communication* sebesar 28,33%, serta indikator *collaboration* yaitu sebesar 25,56% pada setiap pertemuan.
3. Tanggapan peserta didik terhadap multimedia pembelajaran yang digunakan dengan menerapkan pembelajaran *blended learning* mendapatkan hasil “Sangat Baik”, dengan tercapainya kriteria kebermanfaatan atau *Perceived Usefulness* sebesar 85,21%, sedangkan persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use*) memperoleh nilai yaitu sebesar 83,54%, sedangkan sikap dalam menggunakan (*Attitude*)

multimedia yaitu sebesar 84,38%, dan perhatian untuk menggunakan (*Intention to Use*) yaitu sebesar 81,88%) sehingga nilai rata-rata yang diperoleh yaitu sebesar 83,75%..

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat menjadi bahan evaluasi untuk penelitian selanjutnya. Adapun saran yang dimaksud adalah sebagai berikut.

1. Multimedia pembelajaran dapat ditambahkan fitur-fitur lain yang lebih bervariasi untuk mendukung proses pembelajaran *Blended Learning* khususnya tipe *flipped classroom*.
2. Karena keterbatasan kemampuan yang dimiliki oleh peneliti, untuk penelitian selanjutnya dapat ditambahkan pengukuran n-gain untuk masing-masing indikator keterampilan 4C yang lebih spesifik agar diperoleh hasil yang lebih optimal untuk peningkatan keterampilan 4C.
3. Dengan waktu penelitian yang terbatas, materi pembelajaran lebih baik difokuskan pada satu materi saja, sehingga penyampaian materi menjadi lebih mendalam serta kualitas pembelajaran yang dihasilkan menjadi lebih optimal.
4. Peneliti atau guru dapat memberikan umpan balik yang konstruktif untuk membantu siswa memahami kekuatan dan aspek yang perlu diperbaiki dalam keterampilan 4C mereka.
5. Diperlukan fasilitas akses internet yang memadai dan stabil agar setiap siswa dapat mengakses multimedia pembelajaran dengan baik.