

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil rerata nilai post-test dan hasil perbandingan uji independent sample t-test kedua sampel memperoleh hasil $0,033 > 0,05$ yang berarti H_a dan disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan multimedia *Articulate storyline* meningkat jauh lebih baik dibandingkan pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi keliling lingkaran di kelas VI SDN Serang 20. Hasil uji *Paired-Sample T-test* data pre-test dan post-test pada siswa kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ artinya ada perbedaan rata-rata yang signifikan antara tes awal (pre-test) dan test akhir (post-test). Perbedaan rata-rata nilai pada kelompok eksperimen sebelum perlakuan dengan sesudah perlakuan ditunjukkan dari hasil peningkatan rata-rata nilai post-test lebih tinggi sebesar 55,23 dibandingkan dengan rata-rata nilai pre-test sebesar 27,88. Sehingga hipotesis dari penelitian ini (H_0) ditolak dan (H_a) diterima, maka dapat disimpulkan bahwa “terdapat pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran interaktif *Articulate storyline* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas VI SDN Serang 20”. Berdasarkan penelitian ini, melalui penggunaan multimedia pembelajaran interaktif *Articulate storyline* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir siswa kelas VI SDN 20 Serang

B. Saran

Berikut ini beberapa saran berdasarkan hasil temuan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif *Articulate storyline* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VI SDN Serang 20”. Adapun saran yang diberikan sebagai berikut:

1. Sebaiknya multimedia pembelajaran interaktif *articulate storyline* dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa karena menyediakan fitur-fitur yang beragam yang mampu mendorong siswa untuk aktif belajar sehingga mampu mengasah kemampuan berpikir kritisnya.
2. Sebaiknya multimedia pembelajaran *articulate storyline* dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran dengan jenjang pendidikan, tidak hanya dalam mata pelajaran matematika saja, karena media *articulate storyline* pada dasarnya diciptakan untuk membantu guru merealisasikan kreatifitasnya sehingga guru bebas

untuk mendesain materi pembelajaran lebih bervariasi sesuai dengan keinginan dan kebutuhannya.

3. Rekomendasi untuk peneliti selanjutnya yang tertarik melaksanakan penelitian menggunakan media *articulate storyline*, dalam *articulate storyline* fitur-fiturnya tidak hanya *trigger*, *animation* atau *question blank* saja, terdapat banyak fitur yang menarik lainnya yang bisa dicoba untuk digunakan seperti *record screen*, *transition*, *graded questions* yang menyediakan berbagai macam jenis tes yang dapat dipilih sesuai keinginan seperti *multiple choice*, *true or false*, *fill in the blank* dan lain sebagainya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

C. Implikasi

Menurut temuan penelitian ini, maka dapat dikemukakan implikasi baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

- a) Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pengembangan dan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Multimedia pembelajaran interkatif *articulate storyline* dapat digunakan oleh guru dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran matematika.
- b) Siswa SD masih dalam tahap berpikir operasional konkrit dan belum memasuki tahap berpikir formal, materi matematika yang abstrak akan lebih mudah dipahami siswa jika disajikan melalui benda-benda konkrit yang dapat dilihat, diraba, atau sebaliknya berinteraksi dengan siswa secara langsung. Agar siswa dapat memahami konsep-konsep matematika yang diajarkan, sangat penting bagi guru untuk memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat salah satunya dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif *Articulate storyline*.
- c) Motivasi dan minat siswa dalam belajar memiliki pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Siswa dengan minat dan motivasi yang tinggi memiliki tingkat rasa ingin tahu dan haus akan ilmu pengetahuan yang tinggi, sehingga siswa akan selalu merasa ilmu yang dimiliki tidak pernah cukup. Siswa yang memiliki rasa ingintahu yang tinggi dan haus akan ilmu akan memiliki kemampuan berpikir kritis yang baik karena terbiasa belajar, berlatih dalam menyelesaikan masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mampu

menstimulus dan menumbuhkan minat dan motivasi belajar dalam diri siswa dengan menciptakan kondisi belajar yang menarik dan inovatif sesuai dengan kemampuan guru sehingga mampu menumbuh kembangkan kemampuan berpikir kritis siswa.

2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan evaluasi untuk guru dan calon guru dalam menciptakan pembelajaran matematika yang menyenangkan, bermakna, sehingga mampu mencapai tujuan nasional yang ditetapkan yaitu mampu melatih, mengembangkan dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat agar siswa mampu menguasai dan menerapkan konsep matematika untuk menyelesaikan permasalahan kehidupan sehari-hari.