

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Implementasi model pembelajaran RICOSRE terdiri dari 3 tahapan. Tahapan pertama, siswa diberikan soal *pretest* untuk mengukur kemampuan awal sebelum diberikan perlakuan. Tahap kedua adalah tahap *treatment* dengan mengimplementasikan model pembelajaran RICOSRE dengan berbantuan multimedia interaktif. Pada tahap *reading*, siswa diminta untuk membaca materi dan studi kasus pada media dan menyampaikan informasi yang didapat dari bacaan tersebut. Tahap *identifying*, siswa diminta untuk mengidentifikasi masalah dari bacaan. Siswa mampu mengidentifikasi masalah dengan baik karena siswa sudah membaca studi kasus yang diberikan sehingga mereka jadi jauh lebih paham. Tahap *constructing* adalah tahap membangun solusi. Siswa mampu membangun solusi dengan melakukan dan menjelaskan langkah-langkah penyelesaian secara runtut (indikator keruntunan berpikir) karena pada tahapan sebelumnya siswa sudah mampu mengidentifikasi masalah dari bacaan dengan baik. Tahap *solving* adalah tahap penyelesaian masalah dari studi kasus yang diberikan. Tahap *reviewing* adalah siswa diminta menyampaikan kelebihan dan kekurangan (indikator argumen) serta menarik kesimpulan dari kegiatan yang mereka lakukan (indikator penarik kesimpulan). Hasil pengerjaan siswa dipresentasikan di depan kelas. Terakhir adalah tahap *extending* dengan memutuskan ketepatan solusi pada studi kasus baru. Selama implementasi, pada pertemuan ke 2 siswa sudah mulai terbiasa dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran RICOSRE berbantuan multimedia interaktif untuk meningkatkan *logical thinking* yang dapat

dilihat dari partisipasi siswa yang menjadi lebih aktif dalam berdiskusi dan memberikan pendapat. Siswa menunjukkan pemahaman lebih mendalam pada materi yang diberikan pada saat menjawab pertanyaan atau selama berdiskusi. Selain itu pada saat pengerjaan LKPD, setiap kelompok secara aktif mengerjakan dengan antusias dan kompetitif. Keaktifan dan antusiasme ini terlihat dari siswa yang secara aktif berdiskusi bersama kelompoknya dan secara kompetitif menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik.

2. Dalam peningkatan *logical thinking*, dilakukan uji untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir logis. Rata-rata yang didapatkan adalah 30,16 untuk *pretest* dan 37,8 untuk soal *posttest*. Berdasarkan hasil uji *paired sample t test* didapatkan hasil signifikansi $<0,001$ H_0 ditolak, H_1 diterima yang dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh secara signifikan setelah diberikan perlakuan pada kemampuan *logical thinking*. Berdasarkan uji *n gain* didapatkan rata-rata pada kelompok bawah 0,16 dengan kriteria “Rendah”, kelompok tengah sebesar 0,16 dengan kriteria “Rendah”, dan kelompok atas mendapatkan 0,93 dengan kriteria “Tinggi”. Selain itu, berdasarkan hasil penilaian *logical thinking* selama proses pembelajaran didapatkan nilai 71,43% yang masuk ke dalam kriteria “Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berpikir logis siswa.
3. Berdasarkan hasil tanggapan siswa terhadap multimedia interaktif didapatkan skor akhir dengan rata-rata 81,35% dengan kriteria “Sangat Baik” dimana aspek persepsi pengguna terhadap kemanfaatan yang dirasakan mendapatkan nilai sebesar 83,13%, persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan sebesar 80,63%, sikap dalam menggunakan sebesar 84,58%, dan perhatian untuk menggunakan sebesar 77,08%. Berdasarkan hasil tersebut, multimedia yang dikembangkan dapat dikatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan, terdapat beberapa saran untuk penelitian ke depannya yaitu :

1. Untuk penelitian selanjutnya, pembuatan media dapat lebih bervariasi dalam isi materi, tidak hanya berisi dalam bentuk tulisan, sehingga dapat menarik perhatian siswa.
2. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk memaksimalkan waktu pembelajaran yang dimiliki, karena waktu pembelajaran yang sedikit dapat mempengaruhi hasil yang didapatkan.
3. Untuk penelitian selanjutnya, dapat mengembangkan penelitian dengan menggunakan materi yang berbeda sehingga dapat meneliti peningkatan *logical thinking* berbantuan multimedia interaktif pada materi yang lain.
4. Untuk penelitian selanjutnya, kegiatan membaca lebih baik dilakukan sebelum pertemuan tatap muka dilakukan, dapat dilakukan pada pertemuan sebelumnya atau pada saat siswa belajar di rumah.