BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan serta pembahasan dari temuan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan pengembangan multimedia interaktif berbasis *website* untuk meningkatkan kemampuan *logical thinking* siswa sebagai berikut.

1. Desain implementasi multimedia interaktif dengan pembelajaran *discovery learning* berisi bahan ajar seperti capaian pembelajaran, materi, soal dan modul ajar. Dalam mendesain multimedia interaktif berbasis *website*, peneliti mengacu pada tahapan dari *discovery learning* yang setiap tahapannya dirancang dalam media. Adapun urutan sintaksis yang dirancang diantaranya: memberikan rangsangan, identifikasi malasah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian dan menarik kesimpulan.
2. Pengembangan multimedia interaktif berbasis *website* dengan pembelajaran *discovery learning* untuk meningkatkan *logical thinking* siswa merupakan proses lanjutan dimana materi, soal dan media sebagai bahan ajar dirancang, dikembangkan hingga divalidasi oleh ahli. Adapun hasil validasi materi, soal dan media oleh para ahli mendapatkan penilaian secara keseluruhan "Sangat Baik." Pada soal yang telah divalidasi oleh ahli, dilakukan uji validitas, reabilitas, daya pembeda hingga tingkat kesukaran mendapatkan 40 soal yang digunakan. Soal-soal tersebut dibagi menjadi dua bagian yaitu untuk *pretest* dan *posttest* dengan mempertimbangkan tingkat kesukaran, aspek kognitif dan aspek *logical thinking* yang seimbang. Selanjutnya, melalui uji normalized gain dan paired t-test, peningkatan *logical thinking* siswa setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis *website* dengan model pembelajaran *discovery learning* dapat dilihat dari nilai signifikansinya. Dapat disimpulkan bahwa untuk komponen *logical thinking* mengalami peningkatan berdasarkan dari hasil uji *gain* tiap komponen *logical thinking* yaitu pada keruntutan berpikir dan penarikan kesimpulan memiliki peningkatan kriteria "Rendah" dengan skor *n-gain* keruntutan berpikir 19%

Cindy Sri Meidina Adeliani, 2024
RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN MODEL DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN LOGICAL THINKING SISWA
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dan penarikan kesimpulan 13%. sedangkan untuk kemampuan berargumen memiliki peningkatan dengan kriteria "Sedang" dengan *n-gain* untuk kemampuan berargumen 30%. Kemudian setelah dilakukan uji *paired t-test*, terdapat signifikanis dalam berbagai komponen *logical thinking* yang berarti pembelajaran multimedia interaktif dengan model *discovery learning* efektif untuk meningkatkan kemampuan *logical thinking* siswa.

3. Tanggapan siswa terhadap pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis *website* dengan model *discovery learning* didapat dengan model TAM adalah sangat baik. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil tanggapan siswa yang mendapatkan persentase nilai rata-rata sebesar 81,7% dengan kategori "Sangat Baik." Korelasi antar aspek TAM pun secara umum sudah kuat, karena mengandung korelasi "Sangat Kuat" dan "Kuat" antar aspek.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan bahan evaluasi maupun pertimbangan untuk peneliti selanjutnya yaitu:

1. Setiap konten pembelajaran dan proses aktivitas pembelajaran harus dirancang dengan mempertimbangkan keseimbangan kemampuan *logical thinking* yang akan ditingkatkan. Sebab jika hanya fokus di beberapa komponen saja, maka hasil pada setiap komponen akan berbeda.
2. Pada pengembangan media perlu diperhatikan ukuran dan efektibilitas agar nantinya pengguna bisa mengakses tidak hanya melalui PC/Laptop namun juga bisa diakses melalui *smartphone.*
3. Peneliti selanjutnya disarankan untuk dapat mengembangkan penelitian yang lebih luas lagi mengenai kemampuan *logical thinking* siswa dengan model pembelajaran dan juga mata pelajaran yang berbeda guna melatih kemampuan siswa untuk bisa berpikir secara logis dan runtut dalam menyelesaikan permasalahan.
4. Menambahkan fitur interaksi yang lebih beragam lagi seperti penambahan video dan fitur lainnya.

5. Penggunaan perangkat untuk sarana pembelajaran juga menjadi hal penting, karena walaupun media berbasis *website* perangkat harus bisa berjalan di setiap perangkat dan versi sistem operasi yang berbeda.