

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka terdapat beberapa kesimpulan antara lain sebagai berikut:

- 1) Rancang bangun multimedia interaktif dengan menerapkan model *Logan Avenue Problem Solving* (LAPS-Heuristik) menggunakan tahapan ADDIE sebagai acuan pengembangan. Pada tahap analisis, didapatkan informasi bahwa terdapat berbagai permasalahan yang ditemukan seperti pada media pembelajaran yang kurang optimal dan model pembelajaran di kelas yang masih jarang berorientasi pada pemecahan masalah. Dari permasalahan tersebut, penelitian berlanjut ke tahap desain dimana dirancanglah sebuah solusi berupa pengembangan multimedia interaktif yang menerapkan model LAPS-Heuristik yang dikembangkan sesuai kebutuhan berdasarkan analisis permasalahan yang telah dilakukan. Pada tahap pengembangan, multimedia interaktif dibuat sesuai rancangan yang telah didesain dan dilakukan uji coba pada multimedia interaktif sebelum dilakukan proses validasi oleh ahli. Selanjutnya, multimedia interaktif dilakukan proses validasi oleh ahli media yang terdiri dari 2 dosen Departemen Pendidikan Ilmu Komputer dan 1 guru mata pelajaran Dasar Program Keahlian TJKT dan mendapatkan hasil rata-rata akhir 96,7%. Selain itu, multimedia interaktif juga dilakukan validasi relevansi pada tahapan model LAPS-Heuristik dan didapatkan hasil bahwa multimedia layak digunakan dan telah relevan dengan tahapan model LAPS-Heuristik. Pada tahap implementasi, multimedia interaktif yang telah dibuat akan digunakan pada proses pembelajaran kepada 35 siswa kelas X TJKT 1 SMK Negeri 1 Pacet. Setelah implementasi dilakukan maka dilakukan tahap terakhir yaitu tahap evaluasi, dimana siswa akan mengisi kuesioner dan memberikan tanggapannya terkait multimedia interaktif yang telah digunakan selama tahap implementasi.

- 2) Terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa SMK ketika mempelajari *Subnetting* menggunakan multimedia interaktif yang menerapkan model *Logan Avenue Problem Solving* (LAPS-Heuristik). Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil uji gain perbandingan *pretest* dan *posttest* siswa pada setiap indikator pemecahan masalah. Pada indikator “memahami masalah”, nilai *gain* yang didapatkan 0,316. Nilai *gain* pada indikator “merencanakan solusi” yaitu 0,281. Nilai *gain* pada indikator “melaksanakan rencana solusi” yaitu 0,535. Dan nilai *gain* pada indikator “memeriksa kembali” yaitu 0,490. Sehingga jika dibuat rata-rata pada seluruh indikator kemampuan pemecahan masalah didapatkan nilai *gain* sebesar 0,405 atau dapat diinterpretasikan sebagai peningkatan kriteria “Sedang”.
- 3) Hasil tanggapan siswa terhadap multimedia interaktif mengacu pada 5 aspek instrumen *Multimedia Mania Student Checklist*. Pada aspek mekanisme, multimedia interaktif memperoleh nilai rata-rata 86,71%. Pada aspek elemen multimedia, diperoleh nilai rata-rata 85,71%. Pada aspek struktur informasi, diperoleh nilai 84%. Pada aspek dokumentasi, diperoleh nilai 82%. Dan pada aspek kualitas konten, diperoleh nilai 84,75%. Sehingga nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil tanggapan siswa pada multimedia interaktif adalah 84,64% atau dapat diinterpretasikan kedalam kriteria “Sangat Baik”.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, terdapat saran yang dapat dijadikan bahan evaluasi dan pertimbangan perbaikan untuk penelitian-penelitian selanjutnya. Adapun saran yang diberikan adalah sebagai berikut:

- 1) Pengembangan multimedia interaktif bisa diintegrasikan lebih baik dengan sistem agar proses evaluasi hasil belajar bisa dilakukan menggunakan sistem.
- 2) Pengembangan multimedia interaktif bisa dibuat lebih banyak fitur yang lebih interaktif seperti video interaktif, variasi kuis interaktif yang lebih

beragam, karakter animasi yang lebih dinamis, atau fitur interaktif lain yang bisa lebih membangun motivasi belajar siswa.

- 3) Model LAPS-Heuristik bisa diimplementasikan lebih optimal dan lebih terstruktur pada multimedia interaktif maupun ketika proses pembelajaran agar siswa bisa melatih kemampuan pemecahan masalahnya lebih optimal lagi.
- 4) Pada tahap pengembangan multimedia interaktif dan tahap implementasi, bisa untuk lebih menekankan dan memberikan fokus pada merencanakan solusi. Karena berdasarkan hasil *gain* pada indikator tersebut menunjukkan peningkatan hasil yang kurang signifikan yang faktor penyebabnya karena pengembangan kemampuan perencanaan solusi siswa terhadap suatu masalah pada tahap pengembangan dan implementasi multimedia interaktif masih kurang optimal.