

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan tahap penelitian yang sudah dilakukan, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Rancangan multimedia interaktif BelajarIN dikembangkan dengan model ADDIE. Pada tahap analisis ditemukan terdapat kesenjangan kinerja permasalahan yang salah satu solusinyaa yaitu dengan penerapan model scaffolding berbantuan multimedia interaktif guna meningkatkan kemampuan analisis siswa pada mata pelajaran algoritma dan pemrograman. Tujuan instruksional umum pada penelitian ini adalah capaian pembelajaran (CP) pada elemen algoritma dan pemrograman. Sedangkan tujuan instruksional khusus pada penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan analisis siswa dengan menerapkan model scaffolding pada pembelajaran berbantuan multimedia interaktif yang berupa website. Multimedia yang dikembangkan disusun berdasarkan kebutuhan pengguna, kebutuhan pengembang, ketentuan fitur, dan kebutuhan *software-hardware* multimedia. Dalam Pengembangan multimedia interaktif BelajarIN tidak ada pengeluaran anggaran biaya. Pengembangan multimiria dilakukan selama satu bulan. Pada tahap desain dilakukan perancangan instrument test, penyusunan materi ajar, *flowchart*, ERD, *storyboard*, dan validasi intrument tes oleh ahli dan siswa. Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini, hasil yang dihasilkan pada tahap desain akan di implementasikan. Tahap pengembangan ini dilakukan pengkodean multimedia, pembuatan multimedia BelajarIN, pengujian fitur, hingga validasi dan revisi multimedia. Hasil dari validasi oleh 1 dosen 1guru mendapatkan nilai rata-rata 91,5% yang termasuk pada kategori layak untuk digunakan penelitian. Selanjutnya adalah tahap implementasi yang dilakukan dengan langkah *pretest*, tindakan, dan *posttest*. Sehingga data yang dihasilkan didapatkan pada tahap

implementasi. Selanjutnya adalah tahap evaluasi yang menghasilkan penilaian materi dan media berdasarkan ahli, validasi dan uji soal *pretest* dan *posttest* kepada siswa. Selain itu, analisis evaluasi dilakukan dengan perhitungan statistika yang disesuaikan dengan data yang diperoleh. Pada analisis data indikator C4 terlihat bahwa organizing memiliki peningkatan paling tinggi sebesar 0,82 yang dikategorikan “Tinggi”. Selanjutnya disusul Attributting dengan nilai gain sebesar 0,54 yang dikategorikan “Sedang”, dan yang terakhir adalah differentiating dengan nilai gain sebesar 0,45 yang dikategorikan “Sedang”.

2. Terdapat peningkatan kemampuan analisis siswa pada mata pelajaran algoritma dan pemrograman setelah melaksanakan pembelajaran dengan model *scaffolding* berbantuan multimedia interaktif BelajarIN dengan hasil rata-rata nilai *pretest* sebesar 32,40 meningkat pada rata-rata *posttest* yaitu 72,40. Peningkatan kemampuan analisis siswa setelah diberikan treatment juga dapat dilihat pada hasil uji gain sebesar 0,59 atau 58,61% yang termasuk pada kategori “Sedang” dan tafsiran efektivitas “Cukup Efektif”. Ada pula hasil uji t yang membuktikan adanya perbedaan signifikan pada peningkatan hasil belajar peserta didik setelah dilakukan treatment. Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan hasil uji gain berada pada kategori sedang, salah satunya adalah penelitian yang dilakukan berada pada jam akhir pembelajaran yang membuat beberapa siswa merasa lelah dan sudah hilang fokus ketika penelitian ini diambil.
3. Tanggapan yang diberikan siswa mengenai multimedia interaktif BelajarIN yang menerapkan model *scaffolding* memiliki rata-rata nilai mencapai 81,48% yang dapat di representasikan dalam tingkat kualitas media “Sangat Baik”. Siswa memberikan tanggapan melalui instrument TAM yang berisi 3 aspek utama yaitu aspek penggunaan yang dirasakan (PU), aspek persepsi kemudahan pengguna (PEU), dan aspek penerimaan pengguna. Berdasarkan hasil analisis menggunakan

smartPLS4 mengenai hubungan anatar variabel TAM, didapatkan variabel persepsi kemudahan pengguna memiliki pengaruh positif terhadap penerimaan multimedia interaktif BelajarIN, variabel penggunaan yang dirasakan memiliki pengaruh positif terhadap penerimaan multimedia interaktif BelajarIN, dan variabel persepsi penerimaan pengguna memiliki pengaruh positif terhadap penerimaan multimedia interaktif BelajarIN.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan bahan evaluasi dan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar dapat mengembangkan penelitian ini dengan penggunaan materi yang berbeda. Sehingga dapat melihat peningkatan kemampuan analisis dengan penerapan model scaffolding berbantuan multimedia interaktif di bidang lain.
2. Penelitian ini hanya berfokus pada peningkatan level C4 (Analyze), pada penelitian selanjutnya bisa digunakan level *cognitive* lain yang lebih tinggi dari C4.
3. Pada penelitian ini PBL digunakan untuk mengimplementasi pembelajaran analisis. Namun pada prakteknya penerapan PBL ini belum maksimal karena hanya diterapkan pada LKPD. Pada penelitian selanjutnya disarankan untuk menerapkan langkah-langkah PBL mulai dari mengorientasikan masalah kepada siswa, mengorganisasi siswa untuk belajar, membimbing penyelidikan siswa, Mengembangkan dan menyajikan hasil karya siswa, dan menganalisis dan mengevaluasi hasil belajar siswa pada multimedia yang digunakan.