

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan dari penelitian yang sudah dilakukan hasil yang didapat, maka dapat disimpulkan dalam beberapa hal

1. Pembuatan multimedia interaktif mengacu pada model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahap diantaranya yaitu tahap *analyze*, *design*, *development*, *implement* dan *evaluate*. Pada tahap *analyze*, didapatkan hasil studi lapangan di sekolah dan studi literatur terkait topik penelitian. Pada tahap *design* didapatkan hasil penyusunan materi dan instrumen soal serta perancangan flowchart multimedia, dan storyboard multimedia. Selanjutnya pada tahap *develop*, didapatkan hasil pembuatan multimedia sesuai dengan desain yang telah dirancang. Tahap penelitian selanjutnya adalah *implementation*, media pembelajaran yang telah dirancang kemudian diterapkan saat pembelajaran kepada peserta didik kelas XI RPL 1 SMKN 2 Bandung melalui serangkaian tahapan, termasuk pretest, treatment, posttest, dan pengisian angket tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran. Tahap terakhir adalah *evaluate*, pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi yang didapat dari para ahli yang dapat dianggap sebagai langkah perbaikan atau revisi dalam pengembangan produk media. Hasil dari evaluasi tersebut dapat memberikan saran yang berharga untuk penelitian selanjutnya. Sementara itu, tanggapan siswa terhadap media pembelajaran dapat diukur melalui penggunaan angket penilaian media pembelajaran, serta penilaian terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.
2. Peningkatan *Critical Thinking* dapat dilihat sebelum dan sesudah siswa melakukan pembelajaran dengan menggunakan multimedia

Adhi Muhammad, 2024

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN MODEL DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN CRITICAL THINKING SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran dengan model pembelajaran *Discovery Learning*. Berdasarkan perbandingan nilai rata-rata *Pretest* dan *Posttest* yang digunakan untuk menghitung nilai gain, terdapat peningkatan *Critical Thinking* siswa antara hasil *Pretest* dan *Posttest* pada indikator 'Truth-seeking' terdapat peningkatan sebesar 0,115 dengan kategori 'rendah', indikator 'open mindedness' terdapat peningkatan sebesar 0,238 dengan kategori 'rendah', indikator 'analiticity' terdapat peningkatan sebesar 0,146 dengan kategori 'rendah', indikator 'Systematicity' terdapat peningkatan sebesar 0,633 dengan kategori 'sedang', dan pada indikator 'confidence in reasoning' terdapat peningkatan 0,36 dengan kategori 'sedang'

3. Media pembelajaran yang dibuat peneliti mendapatkan respons yang sangat positif dari siswa. Berdasarkan angket penilaian, hasil rata-rata tanggapan siswa mencapai 78%, dan dapat dikategorikan sebagai "Sangat Baik". Penilaian ini mencakup empat aspek utama, yaitu Persepsi pengguna terhadap kemanfaatan (Perceived Usefulness), Persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan (Perceived Ease of Use), Sikap dalam menggunakan (Attitude), dan Niat untuk menggunakan (Intention to Use). Keseluruhan, hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran ini berhasil mencapai tujuan evaluasi dengan respon positif dari siswa dalam berbagai aspek penilaian.

5.2. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai rancang bangun multimedia interaktif dengan model *discovery learning* untuk meningkatkan *Critical Thinking* siswa pada mata pelajaran basis data, maka diperoleh saran sebagai berikut.

1. Bagi peneliti selanjutnya atau pendidik untuk lebih fokus lagi untuk meningkatkan *Critical Thinking* terutama pada indikator lain pada CCTDI.

Adhi Muhammad, 2024

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN MODEL DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN CRITICAL THINKING SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Simulasi dan latihan seperti kuis dapat ditambahkan dan dijadikan sebagai sarana latihan yang memungkinkan individu untuk belajar secara mandiri.
3. Penelitian ini dapat menggunakan indikator lain selain *Critical Thinking*.