

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan multimedia pembelajaran dengan model *design thinking* untuk meningkatkan kreativitas pada siswa SMK pada mata pelajaran pemrograman web, diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

- a. Pembelajaran dengan model *design thinking* berbantuan multimedia pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Smart Learning Environment Establishment Guideline* (SLEEG) dengan pendekatan model ADDIE, terdapat lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis Pembelajaran dilakukan dengan model *design thinking* dengan menerapkan studi kasus dan diselesaikan lewat tahap *design thinking* yang dapat meningkatkan pemahaman para siswa. Pembelajaran dengan model *design thinking* membuat siswa menghadapi masalah sosial yang nyata, sehingga siswa dipaksa untuk menggunakan kreativitasnya untuk menyelesaikan masalah sosial. Multimedia pembelajaran yang digunakan bukan hanya bahan bacaan, tetapi juga memberikan visualisasi sehingga dapat memudahkan konsep yang kompleks, serta penyajian materi yang lebih dinamis dan interaktif.
- b. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan hasil belajar siswa naik. Hasil rata-rata *pretest* yang dilakukan sebesar 43,75 dan hasil rata-rata *posttest* sebesar 65 dengan nilai gain sebesar 0,37 yang masuk dalam kategori “Sedang”. Pembelajaran yang diberikan bukan hanya menaikkan hasil belajar siswa saja tetapi terdapat peningkatan pada berpikir kreatif siswa. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan terdapat peningkatan pada empat komponen berpikir kreatif, dengan rincian pada komponen fluensi memiliki nilai gain sebesar 0,37 yang masuk dalam kategori “Sedang”, komponen fleksibilitas memiliki nilai gain 0,5 yang masuk dalam kategori “Sedang”, komponen orisinalitas memiliki nilai gain 0,32 yang masuk dalam

kategori “Sedang”, dan komponen elaborasi memiliki nilai gain 0,43 yang masuk dalam kategori “Sedang”.

- c. Berdasarkan hasil tanggapan siswa mengenai proses pembelajaran model *design thinking* dengan berbantuan multimedia pembelajaran mendapatkan respon siswa dengan persentase sebesar 80,26 yang masuk dalam kategori “Sangat baik”.

## 5.2. Saran

Berdasarkan penelitian rancang bangun hingga penelitian yang dilakukan dalam kelas menggunakan model *design thinking*, terdapat beberapa saran sebagai berikut.

- a. Pada proses pembelajaran guru harus memantau apa yang dilakukan oleh siswa agar siswa tetap fokus belajar, sehingga capaian *creative thinking* bisa lebih maksimal.
- b. Penerapan yang dilakukan hanya berfokus kepada materi UI/UX. Oleh karena itu, dapat dilakukan penelitian pada materi atau mata pelajaran lainnya untuk melihat efektivitas model pembelajaran *design thinking*.