

BAB 5

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Simpulan dari penelitian ini disusun berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, sebagai berikut:

- a. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbantuan Scratch pada materi Statistika dilakukan secara sistematis melalui tahapan ADDIE. Proses diawali dengan analisis kebutuhan, perancangan media berbasis indikator kemampuan berpikir kritis, pengembangan menggunakan Scratch, validasi ahli, uji coba terbatas di kelas VIII, dan evaluasi untuk menilai kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran.
- b. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh kategori “sangat layak” dari ahli media dan materi. Kelayakan mencakup kualitas visual yang menarik, interaktivitas yang memadai, keterpaduan materi dan tujuan, serta kesesuaian isi dengan indikator kemampuan berpikir kritis. Hal ini menandakan media memenuhi standar teknis dan pedagogis untuk digunakan dalam pembelajaran.
- c. Berdasarkan hasil penelitian, multimedia pembelajaran interaktif berbantuan Scratch terbukti cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi Statistika. Hal ini tidak terlepas dari fitur interaktif dalam media, antusiasme peserta didik, serta dukungan guru selama proses pembelajaran.
- d. Media pembelajaran interaktif berbantuan Scratch mendapatkan respon yang sangat positif dari peserta didik berdasarkan hasil angket dan masukan tertulis melalui Google Form. Rata-rata penilaian berada pada kategori sangat baik, dengan skor tertinggi pada aspek tampilan media yang dinilai menarik dan membuat pembelajaran lebih hidup. Komentar peserta didik menunjukkan bahwa media ini membantu pemahaman materi dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Fatimatuz Zahro Octavia, 2025

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN SCRATCH PADA MATERI STATISTIKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

- a. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan Scratch dapat diperluas untuk materi lainnya, baik pada topik matematika maupun mata pelajaran lain yang memerlukan visualisasi konsep, sehingga manfaat media ini dapat dirasakan lebih luas oleh peserta didik.
- b. Mengingat hasil validasi ahli menunjukkan kategori “sangat layak”, media ini direkomendasikan untuk digunakan pada pembelajaran selanjutnya di kelas yang sama maupun tingkat yang berbeda, dengan tetap mempertahankan kualitas visual, interaktivitas, dan keterpaduan materi yang telah ada.
- c. Pelaksanaan posttest sebaiknya direncanakan dengan alokasi waktu yang memadai sesuai perencanaan awal, sehingga peserta didik memiliki kesempatan yang cukup untuk menyelesaikan seluruh soal, khususnya pada indikator evaluasi dan inferensi.
- d. Masukan dari peserta didik dapat menjadi acuan dalam penyempurnaan media, misalnya dengan menambah variasi visualisasi, memperkaya interaktivitas, serta memastikan media dapat diakses dengan lancar di berbagai perangkat, agar pengalaman belajar semakin menarik, inklusif, dan menyenangkan.