

## BAB V

### KESIMPULAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan bahwa penelitian mengenai konsep, membangun dan implementasi media pembelajaran untuk anak berkebutuhan khusus tunarungu menghasilkan beberapa kesimpulan diantaranya:

1. Pengembangan multimedia pembelajaran tersebut dirancang melalui beberapa tahap. Tahapan pertama yaitu dengan merancang peta topik untuk isi media yang akan dibuat. Setelah membuat peta topik, kemudian dibuatlah model *computational story* berisi bagaimana menghubungkan cerita dengan kode program yang dibuat dan menjadikan user atau pengguna dapat berpikir lebih tinggi untuk mendapatkan jawaban dari hubungan antara cerita dengan kode program di pilihan jawaban yang disediakan. Setelah itu, peneliti membuat story board untuk merancang tampilan multimedia pembelajaran. Tahap akhir, peneliti melakukan implementasi dengan pengkodean untuk membangun multimedia pembelajaran dengan model pembelajaran *problem posing*. Setelah selesai pembuatan media, dilakukan validasi ahli media dan materi dan dinyatakan layak untuk digunakan.
2. Implementasi model pembelajaran *problem posing* dan *critical thinking* untuk menunjang atau melatih proses berpikir pengguna pada mata kuliah algoritma dan pemrograman diterapkan pada multimedia pembelajaran berbasis *website* dengan adanya interaksi antara media dengan pengguna. Implementasi ini menggunakan *framework codeigniter* untuk membuat multimedia dan untuk proses *drag and drop* sebagai penerapan *problem posing* untuk merumuskan permasalahan saat menjawab soal yaitu menyusun jawaban dari tiga potongan kode program atau melengkapi sebuah potongan kode program menggunakan *javascript* sebagai pendukung dari proses fungsi yang ada di *framework codeigniter*. Sedangkan untuk proses berpikir kritis pada media didukung pada fungsi *controller* di dalam *codeigniter* sehingga adanya *log* untuk dapat melihat proses berpikir dari pengguna setiap nomor soal yang dijawab.
3. Hasil dari multimedia pembelajaran untuk mata kuliah algoritma dan pemrograman dengan model pembelajaran *problem posing* untuk menunjang proses berpikir kritis atau

*critical thinking* berhasil karena jika dilihat dari tabel 4.7 dan tabel 4.8 pada sub bab 4.4 pembahasan dan penelitian banyak dari mereka yang mampu menjawab 7 dan 8 soal dari

10 soal yang diberikan bernilai benar dan efektif dari pilihan jawaban yang pengguna pilih untuk menjawab soal. Dari hasil tersebut bahwa berdasarkan domain kognitif taksonomi bloom, pengguna sudah dapat menganalisis dan mensintesis (C4) dan mengevaluasi (C5).

## 5.2 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, terdapat rekomendasi yang ingin disampaikan. Adapun rekomendasi yang dimaksud adalah sebagai berikut:

### 1. Bagi pendidik

Isi soal untuk multimedia lebih bervariasi dan lebih banyak lagi jumlahnya di dalam bank soal pada halaman admin guna untuk melatih pemahaman mahasiswa atau peserta didik menjadi lebih bertambah.

### 2. Bagi peneliti selanjutnya

- a. Sebaiknya dilakukan pengembangan multimedia yang lebih interaktif dengan pengguna. Bertujuan agar pengguna tidak merasa monoton ketika menggunakan multimedia tersebut.
- b. Dibuatnya log analyzer untuk dapat memantau proses berpikir pengguna saat mengerjakan soal di multimedia tersebut dan dapat mengetahui tingkat berpikir kritis untuk dapat dianalisis apakah termasuk kedalam low order thinking atau high order thinking.
- c. Multimedia dibuat lebih mudah digunakan pada saat pengguna menggunakan browser di telepon genggam untuk lebih mudah digunakan dan tidak hanya menggunakan PC atau laptop saja.