

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Setelah melaksanakan penelitian maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal, sebagai berikut:

1. Penggunaan multimedia interaktif dengan penerapan metode pembelajaran inkuiri pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar dilakukan dengan menyelesaikan sebuah misi dengan beberapa petunjuk dan dilanjutkan dengan pencarian data dan data yang didapat diuji berupa latihan dan didapatkan penyelesaian atau kesimpulan dari misi yang diberikan diawal multimedia.
2. Penerapan soal HOTS pada *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan taksonomi *bloom* dilakukan berdasarkan indikator yang diterapkan dalam pembuatan soal dengan *high order thinking skill*, seperti kemampuan peserta didik dalam menganalisis, mengevaluasi, dan mengkreasi. Ditambah cara penyusunan instrumen soal dengan HOTS yang memiliki langkah yang dimulai dari menganalisis kompetensi dasar, menyusun kisi-kisi soal, memilih stimulus yang menarik dan kontekstual, menulis butir soal, dan pembuatan rubrik penilaiia atau pedoman penskoran. Hasil dari *posttest* yang didapat diberikan kategori sesuai nilai yang didapat dari peserta didik. Pada kelas kontrol didapat persentase sebesar 66% pada tingkatan *excellent*, 31% pada tingkatan *good*, dan 3% pada tingkatan *enough*. Sedangkan pada kelas eksperimen didapat persentase sebesar 86% pada tingkatan *excellent*, 11% pada tingkatan *good*, dan 3% pada tingkatan *enough*.
3. Penggunaan multimedia interaktif dengan metode pembelajaran inkuiri dan penilaian HOTS dapat meningkatkan kognitif siswa. Dengan hasil rata-rata *posttest* baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen sudah melewati batas KKM serta dilihat dari analisis pada indeks gain kelas kontrol dengan rata-rata gain sebesar 0,69 yang berada pada kategori baik

dan pada kelas eksperimen dengan rata-rata gain sebesar 0,77 yang berada pada kategori sangat baik.

1.2 Rekomendasi

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

1. Peneliti diharapkan mampu membuat multimedia menjadi lebih menarik dan menyenangkan seperti penggunaan animasi 3D dan lain-lain.
2. Dalam penerapan pembuatan soal HOTS dilakukan pembuatan soal secara ideal dengan pembuatan soal yang beragam, dimulai dari pilihan ganda, pilihan ganda kompleks, isian, jawaban singkat, serta uraian.
3. Dalam penerapan *pretest* dan *posttest* bisa dilakukan di dalam media yang dirancang untuk ujian dalam soal essay.