

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan tahap penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal, diantaranya sebagai berikut.

1. Media pembelajaran QIV dengan model *Flipped Classroom* dikembangkan melalui 5 tahap. Tahap pertama yaitu Analisis di mana dilakukan studi literatur terhadap masalah, menentukan kebutuhan pengguna, dan menganalisis kebutuhan media yang sesuai dengan kondisi lapangan. Tahap kedua yaitu Desain, tahap ini pengembang melakukan rancangan materi yang akan diajarkan, menyusun instrumen soal sesuai dengan indikator berpikir logis yang digunakan untuk *pretest* dan *posttest* yang kemudian dinilai oleh ahli (dosen dan guru) untuk mengetahui kelayakan dari instrumen soal. Selain itu, pada tahap desain pengembang membuat diagram alir (*flowchart*) media dan membuat *storyboard* media. Tahap ketiga yaitu Pengembangan, pada tahap ini dimulai membuat media sesuai dengan desain yang telah dirancang. Setelah media selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah validasi kepada ahli agar sesuai dengan sasaran dan tujuan pembuatan media. Ketika media telah dianggap layak baik oleh ahli media maupun ahli materi, maka tahap selanjutnya adalah Implementasi. Pada tahap implementasi, siswa diminta untuk mengisi *pretest* terlebih dahulu untuk mengukur kemampuan berpikir logis siswa. Setelah dilakukannya *pretest* kemudian siswa diberi perlakuan yaitu belajar dengan menggunakan media QIV, dan terakhir siswa diminta untuk mengisi *posttest* yang bertujuan untuk mengukur kemampuan berpikir logis siswa setelah mendapat perlakuan tersebut. Pada tahap ini juga siswa diminta untuk mengisi angket tanggapan terhadap pembelajaran dengan menggunakan media QIV. Tahap selanjutnya adalah tahap evaluasi atau penilaian. Tahap evaluasi terbagi dua yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama tahap analisis, desain, dan pengembangan. Evaluasi ini berupa saran, komentar, dan perbaikan dari

para ahli untuk pengembangan media QIV. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan ketika tahap implementasi yaitu penilaian dan tanggapan siswa terhadap media dan penilaian terhadap kemampuan berpikir logis siswa.

2. Peningkatan kemampuan berpikir logis siswa meningkat dari ketiga indikator, yaitu Keruntunan Berpikir (KB), Kemampuan Berargumen (KA), dan Penarikan Kesimpulan (PK). Peningkatan dilihat dari sebelum siswa melakukan pembelajaran dengan model *Flipped Classroom* berbantuan media QIV dan sesudah melakukan pembelajaran dengan model *Flipped Classroom* berbantuan media QIV. Pada indikator Keruntunan Berpikir, soal *pretest* dan *posttest* berjumlah 7 soal. Nilai rata-rata *pretest* yang didapatkan siswa pada indikator ini adalah 40,04 kemudian nilai rata-rata *posttest* siswa adalah 62,08. Maka terjadi peningkatan rata-rata nilai gain pada indikator KB sebesar 0,37 yang diinterpretasikan ke dalam tingkat efektivitas “sedang”. Dari hasil tersebut dapat diasumsikan bahwa siswa mungkin dapat berargumen dengan baik. Kemudian pada indikator Kemampuan Berargumen, soal *pretest* dan *posttest* berjumlah 7 soal nilai rata-rata *pretest* siswa adalah 34,22 kemudian rata-rata *posttest* siswa adalah 51,15 terjadi peningkatan rata-rata nilai gain sebesar 0,26 “rendah”. Dari hasil analisa ternyata di dalam proses pembelajaran menggunakan media QIV pertanyaan tentang Kemampuan Berargumen mendapat nilai yang rendah karena ada beberapa siswa yang belum menjawab pertanyaan dengan baik sehingga bisa diasumsikan siswa tidak menonton video dengan baik. Kemudian pada indikator Penarikan Kesimpulan dengan soal *pretest* dan *posttest* berjumlah 6 soal nilai rata-rata *pretest* siswa adalah 41,77 kemudian nilai rata-rata *posttest* siswa adalah 54,94. Terjadi peningkatan rata-rata nilai gain pada indikator PK sebesar 0,23 yang diinterpretasikan ke dalam tingkat efektivitas “rendah”. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model *Flipped Classroom* seluruh indikator kemampuan berpikir logis terjalankan dan media QIV dapat membantu siswa untuk berpikir logis khususnya pada indikator keruntunan berpikir.

3. Tanggapan siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media QIV dengan model *Flipped Classroom* cukup baik. Siswa memberikan respon terhadap media yang dituangkan dalam instrumen tanggapan siswa yang berisi 4 aspek utama yaitu aspek kebermanfaatan media, aspek kemudahan media, aspek perilaku dalam menggunakan media, dan aspek ketertarikan terhadap media. Hasil rata-rata tanggapan siswa adalah sebesar 74,96% atau dikategorikan “Baik”.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat saran yang ingin disampaikan. Adapun saran yang dimaksud adalah sebagai berikut.

1. Sebaiknya durasi video materi tidak terlalu lama, sehingga tidak membuat siswa jenuh.
2. Penambahan materi dalam berupa teks, gambar yang bisa diunduh oleh siswa
3. Penambahan fitur-fitur yang mendukung langkah pembelajaran *Flipped Classroom* salah satunya adalah fitur diskusi
4. Penambahan fitur penyematan pertanyaan yang bukan hanya pilihan ganda saja, melainkan isian singkat, *true or false*, dll.
5. Penambahan fitur *drag and drop* untuk bisa melatih siswa dalam berpikir logis khususnya pada indikator keruntutan berpikir
6. Cakupan perlu diperluas seperti lebih banyak latihan agar logika bisa benar-benar berjalan.
7. Simulasi dan latihan lebih banyak dan bisa digunakan untuk latihan mandiri.
8. *Feedback* dalam evaluasi harus menjelaskan lebih detail
9. Perencanaan kegiatan pembelajaran perlu dimatangkan dalam upaya menanggulangi adanya kendala pelaksanaan pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Disarankan untuk memiliki beberapa rencana pembelajaran.