

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan tahap penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan beberapa hal, di antaranya adalah sebagai berikut :

1. Desain penerapan prinsip *adaptive learning* pada model *problem based learning* yang terdapat pada multimedia pembelajaran berbasis web adalah menerapkan seluruh komponen dari PBL ke dalam multimedia pembelajaran yang mana dalam pemberian masalah pada LKPD siswa menerapkan prinsip *adaptive learning* yang melihat dari ketuntasan hasil jawaban siswa. Pada tahap pertama yaitu melakukan orientasi pada masalah, kemudian tahap kedua mengorganisasikan siswa untuk belajar, tahap ketiga membimbing penyelidikan siswa secara individu maupun kelompok, tahap keempat mengembangkan dan menyajikan hasil karya yaitu setelah siswa mengumpulkan LKPD dan hasil pengerjaannya pada multimedia dilakukan presentasi kelompok di depan kelas, dan tahap terakhir adalah menganalisis serta mengevaluasi proses pemecahan masalah.
2. Terdapat peningkatan kemampuan *logical thinking* siswa sebelum dan sesudah melakukan pembelajaran dengan menggunakan multimedia yang menerapkan prinsip *adaptive learning* pada model *problem based learning* dan setelah menggunakan multimedia. Berdasarkan perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* yang digunakan untuk menghitung nilai *gain*, dapat disimpulkan bahwa dari 8 soal indikator Keruntutan Berpikir mendapatkan nilai rata-rata *pretest* sebesar 37,80 dengan nilai rata-rata *posttest* siswa sebesar 64,20 sehingga terjadi peningkatan rata-rata nilai *gain* sebesar 0,31 yang dikategorikan ke dalam tingkat efektivitas “Sedang”. Dari hasil tersebut dapat diasumsikan bahwa siswa dapat berargumen dengan baik. Kemudian pada 6 soal indikator Kemampuan Berargumen mendapatkan nilai rata-rata *pretest* sebesar 29,20 dengan nilai rata-rata *posttest* siswa sebesar

Mushfani Ainul Urwah, 2023

PENERAPAN PRINSIP *ADAPTIVE LEARNING* PADA MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN *LOGICAL THINKING* SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

49,20 sehingga terjadi peningkatan rata-rata nilai *gain* sebesar 0,31 yang dikategorikan ke dalam tingkat efektivitas “Sedang”. Dari hasil tersebut dapat diasumsikan bahwa siswa dapat berargumentasi dengan baik. Serta pada 6 soal indikator Penarikan Kesimpulan mendapatkan nilai rata-rata *pretest* sebesar 24,70 dengan nilai rata-rata *posttest* siswa sebesar 44,70 sehingga terjadi peningkatan rata-rata nilai *gain* sebesar 0,32 yang dikategorikan ke dalam tingkat efektivitas “Sedang”.

3. Tanggapan siswa terhadap pembelajaran menggunakan multimedia yang menerapkan prinsip *adaptive learning* pada model *problem based learning* adalah sangat baik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil tanggapan siswa yang dituangkan dalam instrument tanggapan siswa terhadap media berdasarkan 4 aspek utama yaitu aspek kebermanfaatan media, aspek kemudahan media, aspek perilaku dalam menggunakan media, dan aspek ketertarikan terhadap media. Kemudian hasil tanggapan tersebut mendapatkan persentase nilai rata-rata sebesar 84,95% yang termasuk ke dalam kategori “Sangat Baik”.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat saran yang dapat menjadi bahan evaluasi untuk penelitian selanjutnya. Adapun saran yang dimaksud adalah sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil evaluasi penelitian melalui wawancara siswa, terdapat beberapa siswa yang merasa terburu-buru dalam mengerjakan problem yang berbasis waktu sehingga saran untuk penelitian selanjutnya yaitu diperlukan fitur untuk menampilkan perhitungan *timer* agar siswa dapat melihat durasi waktu yang sudah berjalan.
2. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat memberikan materi tambahan yang berbeda untuk setiap siswa di saat siswa belum berhasil menjawab setiap pertanyaan.
3. Penambahan fitur rekap hasil jawaban untuk LKPD uraian pada halaman siswa agar siswa dapat melihat kembali hasil jawaban yang telah dikirimkan sebelumnya.

4. Menambahkan fitur khusus profil dan edit profil pada siswa.
5. Diharapkan untuk penelitian selanjutnya dalam pengembangan multimedia ini dibuat lebih *responsive* sehingga dapat digunakan secara lebih mudah menggunakan *smartphone* dan tablet.