

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan permasalahan yang sudah dirumuskan dan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti membuat kesimpulan seperti berikut:

1. Terdapat perbedaan kemampuan berpikir komputasi setelah siswa menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dibandingkan siswa yang hanya menggunakan media pembelajaran konvensional berupa buku teks. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen adalah 74,17, sedangkan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol sebesar 53,19. Berdasarkan data yang telah dipaparkan, nilai rata-rata *posttest* yang didapat siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini dibuktikan dari hasil uji hipotesis, yaitu uji-t dengan nilai signifikansi sebesar 0,00. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 di mana H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan signifikan nilai rata-rata kemampuan berpikir siswa pada mata pelajaran Informatika yang menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.
2. Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ternyata kurang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir komputasi siswa pada mata pelajaran Informatika kelas X di SMAN 1 Campaka. Hal ini dibuktikan dari hasil uji *n-gain*, dengan nilai rata-rata sebesar 43,91%. Nilai signifikansi tersebut termasuk ke dalam kategori sedang.

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan yang telah dideskripsikan, dapat dinyatakan bahwa implikasi dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan menggunakan media berbasis multimedia interaktif dapat diterapkan pada materi berpikir komputasi mata pelajaran Informatika untuk meningkatkan kemampuan berpikir komputasi siswa.
2. Penting bagi sekolah dan guru untuk mempertimbangkan penggunaan teknologi dalam strategi pembelajaran guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Informatika.

5.3 Rekomendasi

Dari penelitian yang telah dilakukan, peneliti memiliki rekomendasi sebagai berikut:

1. Disarankan agar guru SMAN 1 Campaka dapat mengimplementasikan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Informatika kelas X. Penggunaan media ini akan membantu meningkatkan motivasi, keterlibatan, memperkaya pengalaman pembelajaran, dan memfasilitasi kemampuan berkomputasi siswa sehingga lebih baik.
2. Bagi siswa diharapkan untuk memanfaatkan dengan baik media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang telah disediakan dalam pembelajaran Informatika. Gunakan media ini sebagai alat bantu untuk memahami konsep berpikir komputasi dengan lebih baik dan mendalam.
3. Bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian serupa, diharapkan untuk mengembangkan multimedia interaktif yang lebih baik dan lebih efektif, seperti penambahan tiga dimensi (3D) dan memperpanjang durasi video pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam konteks pembelajaran informatika.