

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data maka peneliti memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Sumber belajar berbasis proyek dengan multimedia diinovasi dengan *software flipbookmaker* yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi mahasiswa.
- 2) Proyek-proyek yang dibuat dalam penelitian ini adalah proyek kation golongan I (Kation  $\text{Ag}^+$ ,  $\text{Pb}^{2+}$ ,  $\text{Hg}_2^{2+}$ ) dan proyek kation golongan II ( $\text{Hg}^{2+}$ ,  $\text{Cu}^{2+}$ ,  $\text{Sb}^{2+}$ ,  $\text{Sn}^{2+}$ ) dengan menggunakan multimedia.
- 3) Disain multimedia yang digunakan dapat mendukung mahasiswa untuk mengingat pelajaran lebih lama dengan adanya paket-paket proyek.
- 4) Sumber belajar berbasis proyek dengan multimedia dianalisis berdasarkan BSNP dan memiliki hasil analisis oleh validator ahli materi untuk kelayakan isi sebesar 3,80, kelayakan bahasa sebesar 3,60 dan kelayakan penyajian/multimedia oleh ahli IT sebesar 3.57 sehingga kriteria dari sumber belajar berbasis proyek dengan multimedia adalah valid dan tidak perlu direvisi.
- 5) Sumber belajar berbasis proyek efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir mahasiswa dengan nilai rata-rata kelas eksperimen 84 dan kelas kontrol 75.
- 6) Terdapat perbedaan signifikan peningkatan hasil belajar yang diajarkan melalui sumber belajar berbasis proyek dengan multimedia diperoleh sebesar 74,4% dan peningkatan hasil belajar dengan sumber belajar pegangan mahasiswa diperoleh sebesar 63,7%.
- 7) Terdapat perbedaan signifikan peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang diajarkan melalui sumber belajar berbasis proyek dengan multimedia diperoleh sebesar 85,35 dan peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi dengan sumber belajar pegangan mahasiswa diperoleh sebesar 66,55.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti menyarankan:

1. Dalam proses pembelajaran untuk memperoleh kemampuan berpikir mahasiswa, diharapkan kepada pendidik jurusan kimia dapat menggunakan sumber belajar berbasis proyek dengan multimedia sebagai salah satu alternative untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi mahasiswa.
2. Bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut disarankan melakukan penelitian dengan model yang sama tetapi dengan pokok bahasan yang berbeda.