

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Pengembangan multimedia interaktif dihasilkan melalui tahap *analysis*, *design*, *development*, *implement* dan *evaluation*. Tujuan pengembangan multimedia interaktif adalah untuk meningkatkan kemampuan *computational thinking* dan motivasi belajar siswa di SMP Tunas Karya Batang Kuis. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan maka kesimpulan yang dapat diuraikan dalam penelitian ini adalah:

1. Multimedia interaktif yang dikembangkan dinilai valid. Nilai validitas multimedia interaktif secara keseluruhan memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,61 dengan kriteria sangat valid.
2. Multimedia interaktif yang dikembangkan dinilai praktis. Berdasarkan skor angket respon, diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,68 dengan katerogi sangat baik (ahli dan praktisi) dan 3,24 dengan katerogi sangat baik (siswa). Sedangkan keterlaksanaan pembelajaran memperoleh skor sebesar 3,44 dengan kategori keterlaksanaan pembelajaran yang sangat baik.
3. Multimedia interaktif yang dikembangkan dinilai efektif. Efektivitas multimedia interaktif dilihat dari 92% siswa sudah tuntas secara klasikal; 80% dari tujuan pembelajaran sudah tercapai; respon siswa yang mencapai rata-rata sebesar 3,42 dengan kategori sangat positif; dan persentase aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran adalah 75,2% dengan kategori baik.

4. Multimedia interaktif meningkatkan kemampuan *computational thinking* siswa. Peningkatan *computational thinking* siswa dilihat dari skor rata-rata nilai gain yang diperoleh siswa saat mengerjakan soal *pretest* dan *posttest* adalah sebesar 0,54 dengan kategori peningkatan yang sedang.
5. Multimedia interaktif meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi belajar siswa dari skor rata-rata nilai gain yang diperoleh siswa saat mengerjakan angket motivasi belajar siswa adalah sebesar 0,65 dengan kategori peningkatan yang sedang.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan multimedia interaktif yang valid, praktis dan efektif dalam meningkatkan kemampuan *computational thinking* (CT) dan motivasi belajar. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan tidak hanya melihat bagaimana peningkatan kemampuan CT, namun perlu dikembangkan dengan melihat perbedaan kemampuan CT siswa yang diajarkan dan tidak diajarkan dengan multimedia interaktif atau melihat pengaruh penggunaan multimedia interaktif dalam peningkatan kemampuan matematis siswa lainnya.
2. Penelitian tidak mengukur dampak jangka panjang dari multimedia interaktif terhadap kemampuan *computational thinking* (CT) dan motivasi belajar siswa. Sehingga disarankan untuk penelitian selanjutnya untuk dapat melihat bagaimana dampak jangka panjang multimedia interaktif terhadap kemampuan CT dan motivasi belajar siswa.