

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif dalam mendukung *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) pada mata pelajaran Informatika kelas X di SMK Negeri 1 Kutacane, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif untuk mendukung *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) pada mata pelajaran Informatika kelas X berhasil dikembangkan melalui lima tahap model ADDIE, dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan struktur dan instrumen pembelajaran, pengembangan konten dan fitur interaktif, implementasi di kelas bersama guru dan siswa, hingga evaluasi melalui uji hasil belajar dengan metode N-gain yang menunjukkan peningkatan positif.
2. Uji kelayakan media dan materi dari media pembelajaran interaktif dalam mendukung HOTS melibatkan dua ahli materi dan dua ahli media yang berpengalaman dalam bidang materi pembelajaran dan media pembelajaran. Hasil dari uji kelayakan materi memperoleh rata-rata skor sebesar 4,35 berada pada kategori Sangat Layak dan uji kelayakan media memperoleh rata-rata skor sebesar 4,58 dengan ini, media pembelajaran interaktif dalam mendukung HOTS dinyatakan Sangat Layak.

3. Uji akseptabilitas pengguna media pembelajaran interaktif dalam mendukung HOTS melibatkan kelas X TKJ1 berjumlah 33 siswa dan seorang Guru selaku pengguna media dalam pembelajaran, hasil dari instrumen memperoleh rata-rata skor sebesar 4,34 dengan kategori media dinyatakan memiliki Akseptabilitas Sangat Tinggi.
4. Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam mendukung peningkatan hasil belajar siswa diukur menggunakan metode *one group pretets* dan *posttest* yang dianalisis dengan rumus N-Gain. Hasil uji menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman siswa setelah menggunakan media, rata-rata siswa memperoleh N-gain di angka 0,7 yaitu berada pada kriteria sedang. Maka, kriteria penentu tingkat keefektifan ini memperoleh *presentase* sebesar 70% yang berarti bahwa media pembelajaran interaktif dalam mendukung HOTS berada pada tingkat Cukup Efektif.

5.2. Implikasi

Hasil penelitian ini memberikan beberapa implikasi penting, antaranya:

1. Media pembelajaran interaktif dalam mendukung HOTS ini, dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran Informatika di SMK, khususnya pada materi yang bersifat abstrak seperti algoritma dan pemrograman.
2. Penggunaan pendekatan interaktif yang disertai dengan simulasi pemrograman *online* bahasa C, materi yang mengandung stimulus HOTS, video pembelajaran, studi kasus HOTS dan Kuis HOTS mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis dan aktif dalam memahami materi.

3. Model ADDIE dapat diterapkan secara langsung oleh guru dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis digital sesuai dengan kebutuhan kurikulum merdeka.
4. Pemanfaatan perangkat *smartphone*, perlu dioptimalkan oleh guru sebagai media pembelajaran agar tidak hanya menonton menggunakan buku sebagai bahan dan alat dalam proses pembelajaran.

5.3. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan temuan yang diperoleh, penulis menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Melakukan uji coba media pembelajaran pada cakupan yang lebih luas dengan melibatkan lebih dari satu kelas, jurusan, atau sekolah, guna memperoleh data yang lebih beragam dan meningkatkan validitas eksternal dari hasil penelitian.
2. Mengembangkan fitur pemrograman *online* yang mendukung *input* langsung dari pengguna (*standard input*) bisa dilanjutkan pada media pembelajaran interaktif.
3. Mengadaptasi dan menerapkan media pembelajaran ini pada mata pelajaran lain, khususnya mata pelajaran yang membutuhkan pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS), sehingga pemanfaatan media semakin luas dan mendukung capaian kurikulum secara umum.