

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Kesimpulan penelitian ini adalah:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa dari aspek kognitif antara kelas yang diberikan perlakuan dengan menerapkan model inkuiri menggunakan media CD *game* dengan kelas yang diberikan perlakuan penerapan model *problem based learning*. Dimana hasil belajar siswa yang menerapkan model inkuiri menggunakan media CD *game* lebih besar dibanding hasil belajar siswa yang model *problem based learning*.
2. Hasil belajar siswa dari segi afektif baik di kelas yang diberikan perlakuan dengan menerapkan model inkuiri dan di kelas dengan menerapkan model *problem based learning* memperlihatkan minat belajar yang tinggi. Khususnya di kelas yang diberikan perlakuan menggunakan media CD *game* MMI memberikan apresiasi yang sangat tinggi karena keberadaan media CD *game* MMI belum pernah dilakukan dalam pembelajaran mikrokontroler
3. Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa dari aspek psikomotorik antara kelas yang diberikan perlakuan dengan menerapkan model inkuiri menggunakan media CD *game* dengan kelas yang diberikan perlakuan penerapan model *problem based learning*.
4. Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar aspek kognitif antara kelas yang diberikan perlakuan dengan menerapkan model inkuiri menggunakan media CD *game* dengan kelas yang diberikan perlakuan penerapan model

problem based learning. Dimana peningkatan hasil belajar aspek kognitif secara normal (*N-Gain*) di kelas yang menerapkan model inkuiri menggunakan media CD *game* MMI lebih tinggi dibandingkan *N-Gain* di kelas yang menerapkan model *problem based learning*.

B. Implikasi

Implikasi dari penelitian digambarkan dengan tabel di bawah ini:

Tabel 5.1. Implikasi Penelitian

Aspek	Model Inkuiri Menggunakan Media CD Game MMI	Model Problem Based Learning
Hasil belajar	Meningkat	Meningkat
Guru	Harus Kreatif dalam membuat CD game berisi materi ajar	Harus aktif dalam membimbing siswa sebagai fasilitator
Sarana dan prasarana	Membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai (komputer, CD game, LCD <i>in focus</i> , ruangan belajar, alat dan bahan praktikum)	Membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai (ruang belajar yang di desain untuk berkelompok, buku, perpustakaan)
Pembiayaan	Membutuhkan biaya cukup besar	Membutuhkan biaya tidak terlalu besar
Paradigma	Sistem dua arah sehingga guru dituntut harus menguasai materi dan siswa dituntut lebih aktif dan kreatif.	Sistem dua arah sehingga guru dituntut harus menguasai materi dan siswa dituntut lebih aktif dan kreatif.

C. Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi diatas maka hasil dari penelitian ini direkomendasikan bagi:

1. Sekolah dengan sarana dan prasarana yang memadai seperti tersedianya ruangan komputer lengkap dengan komputernya, tersedianya LCD *in-focus*, CD *game*, ruangan belajar, serta tersedianya alat dan bahan praktikum.
2. Sekolah yang mempunyai anggaran untuk pembuatan media pembelajaran berupa CD *game* multimedia interaktif
3. Guru yang memiliki kompetensi dibidang membuat multimedia pembelajaran dalam bentuk *game*, salah satunya menguasai pembuatan program menggunakan software macromedia flash.
4. Pengembangan mata diklat atau mata pelajaran selain mikrokontroller.