

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang implementasi model *problem-based learning* yang dibantu oleh media interaktif *Cisco IT Essentials Virtual Desktop* untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam Sistem Komputer, aplikasi tersebut mendapatkan persentase rata-rata 82% dari para ahli media dan 92% dari para ahli materi, menunjukkan bahwa aplikasi tersebut baik dan cocok untuk digunakan. Sebanyak 50 pertanyaan pilihan ganda diuji pada siswa kelas X TKR 1 di SMK Negeri 8 Bandung, dan setelah uji coba, diperoleh 35 pertanyaan yang valid serta layak digunakan, sementara 15 pertanyaan lainnya tidak layak digunakan. Hasil kuesioner untuk tanggapan media dari siswa menunjukkan persentase 87%, dikategorikan sebagai "Sangat Baik". Selanjutnya, hasil belajar siswa dalam ranah kognitif menunjukkan skor pretest rata-rata 36,07 dan skor posttest rata-rata 71,59, dengan peningkatan skor rata-rata sebesar 35,51 poin. Nilai rata-rata uji N-gain dari hasil pretest dan posttest adalah 0,56, dikategorikan sebagai "Sedang". Dengan demikian, siswa dianggap telah memahami materi dengan lebih baik melalui media interaktif *Cisco IT Essentials Virtual Desktop*.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan temuan hasil penelitian, ada beberapa rekomendasi untuk pengembangan atau penelitian mendatang. Saran-saran tersebut melibatkan aspek tampilan, konten, pengalaman pengguna, dan uji coba lebih lanjut. Berikut adalah tambahan saran:

1. Saran untuk meningkatkan tampilan responsif dan dinamis namun tetap mudah pengoperasian pada *e-learning*, khususnya pada emulasi media interaktif *Cisco IT Essentials Virtual Desktop* dengan tujuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna.
2. Saran untuk mengoptimalkan ukuran aset pada konten *e-learning* dan melakukan uji coba menggunakan server alternatif untuk mengevaluasi performa dan efisiensi.

3. Disarankan untuk membandingkan kelebihan dan kekurangan media interaktif alternatif serupa dalam analisis kebutuhan agar memperkuat teori serta memberikan pengalaman berbeda dan terbaru (mengikuti perkembangan zaman atau tren saat ini). Adapun contoh media interaktif yang serupa dengan *Cisco IT Essentials Virtual Desktop* adalah *PC Building Simulator*.
4. Saran untuk menguji media dengan metode atau model pembelajaran lainnya. Hal ini akan membantu memahami sejauh media pembelajaran dapat beradaptasi dan memberikan nilai tambah dalam berbagai konteks pembelajaran.
5. Adapun penggunaan metode atau model pembelajaran lainnya juga dimaksudkan agar lebih selaras dengan media yang digunakan pada penelitian saat ini yaitu *Cisco IT Essentials Virtual Desktop*. Penggunaan model *self direct learning* (SDL) merupakan salah satu contoh yang dapat digunakan jika model pembelajaran tersebut dikolaborasikan dengan media yang sifatnya dapat memberikan ilustrasi, sehingga siswa dapat belajar dengan mandiri.
6. Rekomendasi untuk mempertimbangkan penggunaan teknologi terkini dalam pengembangan media pembelajaran *e-learning*, seperti fitur *artificial intelligence* (AI) atau elemen interaktif yang lebih canggih.
7. Saran untuk melibatkan pengguna secara aktif, baik guru maupun siswa, dalam proses pengembangan selanjutnya. Pendapat dan umpan balik dari pengguna dapat menjadi aset berharga.