

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan tahap penelitian yang sudah dilakukan, maka dapat disimpulkan beberapa hal, diantaranya sebagai berikut.

1. Rancangan multimedia pembelajaran problem based learning mengacu kepada tahapan ADDIE. Pada tahapan analyze didapatkan kesimpulan bahwa terdapat beberapa permasalahan dalam mempelajari Pencarian dan Pengurutan. Mulai dari permasalahan permasalahan dari sisi siswa, media pembelajaran, dan metode pembelajaran yang dipergunakan. Selain itu didapat pula bahwa model *Problem Based Learning* cocok untuk meningkatkan kemampuan Kognitif Siswa. Pada tahapan design didapatkan kesimpulan bahwa rancangan multimedia siap dikembangkan dan didapatkan juga 20 soal pretest dan 20 soal posttest. Pada tahapan implementation didapatkan penilaian multimedia sebesar 88 atau sangat baik. Pada tahap implementation dilakukan pembelajaran sebanyak 3 pertemuan sudah termasuk pretest dan posttest. Didapatkan rata-rata nilai pretest yaitu 62,17 dan posttest 80,33. Didapatkan juga nilai angket TAM sebesar 84,04. Pada tahapan evaluation didapatkan N-Gain antara pretest dan posttest sebesar 0.47
2. Adanya peningkatan kemampuan Kognitif peserta didik dengan menerapkan model PBL pada multimedia pembelajaran Informatika. Berdasarkan hasil tes, terdapat dari Urutan peningkatan komponen Kognitif berdasarkan nilai n-gain adalah rata-rata nilai pretest yaitu 62,17 dan posttest 80,33.
3. Tanggapan yang diberikan peserta didik terhadap multimedia pembelajaran Informatika yang menerapkan model PBL termasuk baik. Peserta didik memberikan tanggapannya dalam instrumen TAM yang berisi 3 aspek utama yaitu aspek penggunaan yang dirasakan (PU), aspek persepsi kemudahan pengguna, dan aspek penerimaan pengguna. Nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil tanggapan peserta didik adalah 84,04% berkategori “Sangat Baik”.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, terdapat saran yang dapat dijadikan bahan evaluasi dan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Multimedia interaktif dapat dikembangkan kembali dengan mengimplementasikan seluruh tahapan PBL sehingga mampu menjadi pengganti ataupun alternatif pembelajaran secara keseluruhan.
2. Siswa dikenalkan atau diingatkan kembali terkait konsep model pembelajaran agar selama proses pembelajaran siswa lebih memahami dan berada pada jalur pemikiran yang sama.
3. Pada penelitian selanjutnya disarankan untuk lebih meningkatkan aspek validitas pada elemen penelitian serta literatur sumber materi dan soal.
4. Mengembangkan multimedia dengan mata pelajaran lainnya untuk meningkatkan kemampuan Kognitif siswa, sehingga dapat memperkuat bahwa Kemampuan Kognitif dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang beragam.