

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian yang diperoleh, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut.

1. Prestasi belajar siswa mengalami peningkatan setelah digunakan multimedia interaktif berbasis komputer model *instructional games* dalam pembelajaran. Peningkatan prestasi belajar paling besar terjadi pada pertemuan ketiga.
2. Efektifitas pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis komputer model *instructional games* pada pertemuan pertama dan kedua tergolong sedang (cukup efektif) dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran fisika. Sedangkan pada pertemuan ketiga efektifitas pembelajaran tergolong tinggi (efektif).
3. Siswa memberikan tanggapan yang baik terkait penggunaan multimedia interaktif berbasis komputer model *instructional games* dalam pembelajaran fisika. Mereka senang belajar menggunakan *instructional games* karena mereka merasa memperoleh hiburan/kesenangan dalam proses pembelajaran fisika.

B. Saran

Beberapa saran yang penulis ajukan berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis komputer model *instructional games* dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.
2. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, untuk menghasilkan efektifitas pembelajaran yang tergolong tinggi multimedia *PI-games* harus didisain sedemikian rupa sehingga materi yang ditampilkan tidak terlalu

banyak. Akan lebih baik untuk penelitian berikutnya yang akan membuat *instructional games* materi yang dimasukkan dalam games hanya mencakup satu atau dua submateri sehingga siswa akan lebih fokus dan mudah memahami materi yang dipelajari menggunakan *instructional games*.

3. Penelitian menggunakan *PI-games* ini belum memiliki pembandingan, baik dengan sampel yang tidak menggunakan *PI-games* dalam pembelajaran fisika maupun dengan sampel yang memperoleh *treatment* lain seperti menggunakan model pembelajaran atau media pembelajaran yang lain. Oleh karena itu bagi para peneliti berikutnya dapat menggunakan *PI-games* yang telah dibuat untuk diteliti perbandingannya dengan sampel yang memperoleh *treatment* berbeda.
4. Bagi para peneliti selanjutnya diharapkan dapat lebih memperdalam proses pengembangan multimedia pembelajaran khususnya *instructional games*, dapat pula mengembangkan *instructional games* untuk materi ajar dan mata pelajaran lainnya, sehingga akan dihasilkan multimedia *instructional games* yang lebih baik, variatif dan menarik.
5. Bagi para peneliti berikutnya yang juga akan menggunakan produk *PI-games* atau multimedia interaktif lainnya, terlebih dahulu lakukan uji coba produk pada kelas sampel penelitian, supaya pada saat penelitian berlangsung siswa pada kelas tersebut sudah terbiasa dan mahir mengoperasikan produk sehingga dapat membuat siswa lebih fokus untuk memahami materi yang ditampilkan.
6. Bagi sekolah yang memiliki fasilitas yang mendukung, *PI-games* yang telah dibuat dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran fisika di kelas. Baik untuk media utama seperti pada penelitian ini maupun sebagai latihan soal setelah proses penyampaian materi selesai.