

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian, pengolahan data, analisis dan pembahasan data maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Multimedia pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran aktif tipe *quiz team* dikembangkan dalam lima tahap yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap *judgement*, dan tahap implementasi.
2. Terdapat perbedaan rerata nilai antara siswa yang mendapatkan penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *quiz team* dengan memanfaatkan multimedia pembelajaran dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran secara konvensional. Kelas eksperimen memiliki rata-rata nilai *pretest* sebesar 47,65 dan kelas kontrol memiliki rata-rata nilai *pretest* sebesar 52,58. Sedangkan hasil rata-rata nilai *posttest* pada kelas kontrol sebesar 71,18 dan rata-rata nilai *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 79,88.
3. Penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *quiz team* dengan memanfaatkan multimedia pembelajaran lebih baik dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis. Pada uji hipotesis *posttest* didapat nilai $t_{hitung} = 4.047 > t_{tabel} = 2.652$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima.
4. Respon sebagian besar (91.18%) siswa positif terhadap pembelajaran yang menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *quiz team* dengan memanfaatkan multimedia pembelajaran.

5.2 Rekomendasi

Setelah melaksanakan penelitian penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *quiz team* dengan memanfaatkan multimedia untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa, peneliti merekomendasikan beberapa hal yang kiranya dapat dijadikan pertimbangan demi kemajuan dalam proses pembelajaran.

Penulis memberikan rekomendasi sebagai berikut :

1. Bagi sekolah, hendaknya sarana dan prasarana yang terdapat di laboratorium TIK lebih diperhatikan kondisinya. Jika terdapat kerusakan sebaiknya segera dilakukan perbaikan secepatnya agar tidak mengganggu proses pembelajaran.
2. Bagi pengajar, penulis merekomendasikan untuk dapat menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *quiz team* dengan memanfaatkan multimedia pembelajaran sebagai variasi strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik. Pengajar perlu memperhatikan pengelolaan waktu agar waktu yang digunakan lebih efektif. Selain itu, pengajar perlu mengawasi kondisi kelas untuk memotivasi keaktifan siswa dan memberikan bimbingan secara individu maupun kelompok.
3. Bagi peneliti selanjutnya, peneliti menyadari masih banyak kekurangan yang terjadi dalam proses pembelajaran yang menggunakan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *quiz team* dengan memanfaatkan multimedia pembelajaran. Salah satu contohnya yaitu dalam hal pengelolaan waktu dan kondisi keaktifan siswa. Selain itu, pengembangan multimedia harus lebih ditingkatkan lagi, baik dari segi materi maupun interaktifitasnya.