

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan hasil penelitian dan analisis data yang diperoleh pada pretest, posttest, lembar observasi, dan angket yang dilaksanakan di SMK Negeri 2 Bandung, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Model ASSURE berbasis multimedia interaktif pada penelitian ini dikembangkan dengan menerapkan langkah-langkah pada model pembelajaran ASSURE. Proses pengembangan multimedia interaktif mempunyai lima tahapan sebagai berikut.
 - a. Analisis : dilakukan studi literatur model pembelajaran ASSURE, studi kurikulum, observasi dan wawancara mengenai kebutuhan multimedia yang akan dikembangkan.
 - b. Desain : merancang unsur-unsur penentuan produk berupa tujuan media pembelajaran, *flowchart*, *storyboard*, penilaian, dan revisi.
 - c. Pengembangan : pembuatan multimedia berdasarkan *flowchart*, dan *storyboard*.
 - d. Implementasi : multimedia digunakan selama penelitian berlangsung
 - e. Penilaian : angket tanggapan siswa diisi oleh siswa di akhir pertemuan.
2. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan antara siswa kelompok atas, kelompok tengah, dan kelompok bawah, hasilnya sebesar $F_{hitung} (16,20) > F_{tabel} (5,34)$. Perlakuan yang diberikan yaitu diberi pembelajaran dengan model pembelajaran ASSURE berbasis multimedia interaktif.

3. Model ASSURE berbasis multimedia interaktif pada materi *Structured Query Language (SQL)* mendapatkan tanggapan positif dari para siswa. Hal ini terlihat berdasarkan angket siswa, dimana secara keseluruhan baik angket terhadap pembelajaran maupun angket terhadap multimedia mendapatkan tanggapan positif sebesar 78,81%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model ASSURE berbasis multimedia interaktif berada pada kategori kriterium sangat baik.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan pembahasan hasil penelitian, maka terdapat beberapa saran yang dapat peneliti kemukakan, diantaranya sebagai berikut.

1. Untuk menentukan tipe gaya belajar siswa, selain menggunakan angket sebaiknya setiap multimedia di *cross* ke tipe gaya belajar lainnya agar lebih ketahuan masing-masing siswa memiliki tipe gaya belajarnya.
2. Pembelajaran materi *Structured Query Language (SQL)* dengan menggunakan model ASSURE berbasis multimedia interaktif dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran di kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Penelitian dengan menggunakan media model ASSURE ini disarankan mengkaji pokok bahasan yang lebih luas lagi, terutama pada mata pelajaran SMK produktif lainnya.