

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan temuan penelitian penerapan multimedia pada pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan aplikasi siswa dalam mata pelajaran Algoritma pokok bahasan Pemilihan dan Perulangan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Multimedia yang diterapkan pada pembelajaran berbasis masalah didesain dengan menggunakan model ADDIE yang secara umum terdiri dari 5 fase yang membentuk siklus yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* terdiri dari dalam lima tahap. Multimedia Pembelajaran dilakukan pada tahap *evaluation* yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Setelah dilakukan penilaian oleh ahli materi dan ahli media, dari desain multimedia yang dibuat didapatkan hasil rata-rata persentase kelayakan sebesar 78,82% yang bisa dikategorikan Sangat Baik sehingga layak untuk digunakan.
2. Penerapan multimedia pada pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan kemampuan aplikasi siswa sebesar 38,5% dengan rerata gain 0,385 memiliki kriteria sedang, dan pada kelas yang hanya menggunakan pembelajaran berbasis masalah saja peningkatannya hanya sebesar 28,7% dengan rerata gain 0,287 memiliki kriteria rendah.
3. Respon siswa (85,75%) setuju terhadap penerapan multimedia pada pembelajaran berbasis masalah.

Asri Maulida Deskantini, 2014

PENERAPAN MULTIMEDIA PADA PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN APLIKASI SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka penulis memberikan beberapa rekomendasi berikut :

1. Bagi pengajar, dapat menerapkan multimedia pada pembelajaran berbasis masalah untuk dapat meningkatkan kemampuan aplikasi siswa. Dalam pelaksanaannya, pengajar juga perlu memberikan motivasi dan bimbingan kepada siswa baik secara individu maupun kelompok.
2. Bagi peneliti selanjutnya, sebaiknya mampu memperhitungkan dan mengontrol faktor-faktor internal dan eksternal dalam proses pembelajaran seminimum mungkin. Sebagai contoh, adanya siswa yang cenderung tertutup, siswa yang hiperaktif, dapat mempengaruhi perlakuan dalam proses pembelajaran. Mengenai multimedia pembelajaran sebaiknya peneliti selanjutnya dapat mendesain multimedia pembelajaran yang lebih kreatif serta lebih interaktif.