

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

Peneliti telah melaksanakan penelitian mengikuti metodologi yang telah ditetapkan. Peneliti dengan judul *Penerapan Pendekatan LAPS - Heuristik Menggunakan Multimedia Puzzle Game untuk Meningkatkan Pemahaman Simulasi Digital Siswa* ini telah memperoleh hasil yang secara lengkap dipaparkan pada Bab-4. Mengacu pada permasalahan dan tujuan, hasil penelitian dapat dirangkum dalam suatu kesimpulan dan saran.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data *pre-test*, *post-test* dan *gain* (peningkatan) terhadap kelas eksperimen, baik itu menggunakan penghitungan konvensional, *Microsoft excel 2010*, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Studi pendahuluan yang telah dilakukan memberikan informasi bahwa proses pembelajaran dalam mata pelajaran simulasi digital belum sepenuhnya menggunakan multimedia. Guru lebih banyak menyampaikan materi dengan metode ceramah atau metode powerpoint. Walaupun pada akhirnya metode pembelajaran yang digunakan dipengaruhi oleh cara penyampaian guru dikelas yang memiliki karakteristik penyampaian yang berbeda-beda. Penyampaian materi yang kurang tepat dapat mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi. Hal inilah yang kemudian dilakukannya pengembangan media dalam bentuk *game*. Pemilihan bentuk *game* lebih tekankan pada konsep pembelajaran yang menyenangkan. Sehingga tidak menyebabkan kejenuhan dalam kegiatan pembelajaran.
2. Penerapan model pembelajaran pendekatan *LAPS – Heuristik* memiliki 4 tahapan yaitu: pemahaman masalah, perencanaan penyelesaian, sistem pengerjaan dan evaluasi. Pendekatan *LAPS (Logan Avenue Problem Solving)- Heuristik* tersebut kemudian diterapkan pada media dalam bentuk *game* yang telah dikembangkan. Seluruh tahapan yang ada pada pendekatan *LAPS (Logan Avenue Problem Solving)- Heuristik* diadopsi pada media dalam bentuk *game*. Menurut hasil respon terhadap pembelajaran pendekatan *LAPS – Heuristik* didapatkan presentase 100% dalam

Tyoriza Pristy Saputri, 2015

PENERAPAN PENDEKATAN LAPS - HEURISTIK MENGGUNAKAN MULTIMEDIA PUZZLE GAME UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SIMULASI DIGITAL SISWA

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

tahapan pemahaman masalah, 100% dalam tahapan perencanaan penyelesaian, tahapan sistem pengerjaan mendapatkan presentase sebesar 100% dan presentase sebesar 100% dalam tahapan evaluasi. Hasil berikut digunakan untuk mengetahui apakah tahapan dalam pembelajaran pendekatan *LAPS – Heuristik* sudah berhasil diterapkan dalam multimedia berbasis *puzzle game*. Dari perolehan presentase keseluruhan yang didapat yaitu sebesar 100%, maka penerapan pendekatan *LAPS – Heuristik* dapat dikategorikan sangat baik sesuai dengan kriteria keterlaksanaan proses pembelajaran.

3. Dengan multimedia berbasis *puzzle game* yang diterapkan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Dikarenakan didalam game tersebut terdapat unsur hiburan dengan konsep bermain sambil belajar sehingga siswa lebih nyaman dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Hal tersebut didukung dengan penilaian dari ahli materi dan ahli media . Multimedia berbasis game ini mendapatkan rata-rata sebesar 87,08% dari ahli media dan 80,57% dari ahli materi yang menunjukkan bahwa multimedia berbasis *puzzle game* ini termasuk kedalam kategori sangat baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain mendapat dukungan dari ahli materi dan ahli media, multimedia tersebut mendapatkan rata-rata presentase dari aspek perangkat lunak sebesar 75,11%, dari segi aspek pembelajaran sebesar 83,79% dan dari aspek komunikasi visual sebesar 81,48%. Dapat disimpulkan dari rata-rata presentase penilaian bahwa multimedia berbasis *puzzle game* dinilai baik oleh hampir seluruh responden.

Peningkatan motivasi belajar tersebut dapat berakibat terhadap pemahaman siswa. Dari hasil penerapan multimedia berbasis *puzzle game* dapat dilihat peningkatannya dari hasil pretest dan posttest yang diberikan kepada siswa. Hasil pretest siswa didapatkan dengan rata-rata sebesar 58,06, pada posttest didapatkan hasil dengan rata-rata sebesar 75,94. Nilai gain yang didapat yaitu 0,39 .Dari hasil seluruh rangkaian penerapan multimedia, pretest , posttest dan hasil gain dapat membuktikan bahwa terdapat peningkatan pemahaman siswa serta motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran dengan pendekatan *LAPS - Heuristik* menggunakan multimedia berbasis *puzzle game*.

4. Berdasarkan hasil komentar yang siswa berikan dalam angket respon siswa terhadap multimedia berbasis *puzzle game*, didapatkan rata-rata keseluruhan 80,13 dengan kategori sangat baik. siswa lebih tertarik jika setiap materi yang akan diberikan menggunakan multimedia berbasis game karena pada umumnya siswa-siswa tersebut sangat menyukai game. Sebagian siswa memberikan informasi bahwa jika setiap pembelajaran menggunakan multimedia berbasis game akan menimbulkan daya tarik terhadap materi yang akan diberikan, walaupun pada intinya adalah siswa harus belajar, namun dengan konsep yang terdapat dalam multimedia berbasis game yaitu bermain sambil belajar, hal tersebut tetap dapat menimbulkan daya tarik siswa terhadap pembelajaran. Beberapa siswa memberikan komentar bahwa hal yang paling menarik dari game yang dikembangkan adalah pada saat soal dimunculkan dengan waktu yang telah ditentukan dan apabila siswa tidak menjawab dengan benar maka dalam game tersebut siswa akan dikembalikan pada soal atau materi sebelumnya. Hal inilah yang menjadi tantangan tersendiri bagi siswa, dimana siswa harus mencari cara bagaimana caranya agar tidak kembali pada soal sebelumnya atau kembali membaca materi. Namun, adapun beberapa siswa yang memberikan komentar bahwa perlu adanya adaptasi dalam penggunaan multimedia berbasis *puzzle game* tersebut.

Seperti ditemukannya hal-hal unik dalam penelitian ini, yaitu Ada beberapa siswa yang nilai *pre-test* nya tergolong tinggi, namun ketika diadakannya *treatment* dan dilanjutkan dengan *posttest*, siswa tersebut mengalami penurunan atau kenaikannya kurang signifikan dibanding siswa lain yang nilai *pre-test* nya dibawah siswa tersebut. Sehingga peneliti mencari penyebab yang terjadi. Saat diwawancara siswa tersebut menyatakan bahwa ada beberapa siswa yang belum terbiasa dengan sistem pembelajaran yang tidak mencatat atau tidak ada guru yang menerangkan, hal itu dapat memacu kurangnya pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

Sehingga penulis memerlukan saran terhadap kekurangan yang dalam penerapan model pembelajaran simulasi digital menggunakan model pendekatan *LAPS – Heuristik* berbasis multimedia *puzzle game*.

5.2 Saran

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hasil perlakuan yang terjadi dengan menerapkan model pembelajaran pendekatan *LAPS– Heuristik* berbasis multimedia *puzzle game* terhadap peningkatan pemahaman siswa siswa pada mata pelajaran simulasi digital. Berikut adalah beberapa saran yang diajukan berdasarkan hasil penelitian yang dijadikan bahan pertimbangan dan pemikiran.

1. Pembelajaran dengan model pembelajaran pendekatan *LAPS – Heuristik* berbasis multimedia *puzzle game* dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata simulasi digital. Oleh karena itu, guru dapat diharapkan dapat mengembangkan pembelajaran ini sesuai dengan materi yang akan disampaikan.
2. Karena penerapan model pembelajaran pendekatan *LAPS – Heuristik* berbasis multimedia *puzzle game* membutuhkan fasilitas yang memadai seperti *pc/laptop* diharapkan guru dapat mempersiapkan hal tersebut sebelum dimulainya proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.
3. Agar mengontrol siswa dalam pelaksanaan pembelajaran, sebaiknya aplikasi yang dikembangkan berbasis web dan memiliki *database*. Selain itu, untuk mempermudah dalam proses pengolahan data siswa.
4. Sebelum melakukan pembelajaran ada baiknya guru menjelaskan aturan pembelajaran dengan model model pembelajaran pendekatan *LAPS – Heuristik* berbasis multimedia *puzzle game* kepada siswa. Dengan demikian siswa dapat lebih maksimal mengikuti pembelajaran.
5. Karena pada umumnya siswa terbiasa dengan pembelajaran yang terpusat pada guru, maka diharapkan guru untuk lebih kreatif dalam menentukan tema pembelajaran yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga siswa dapat lebih terfokus dengan pembelajaran pada *puzzle game* namun guru tetap pada fungsinya dalam hal ini sebagai pendamping.
6. Fasilitas laboratorium komputer sebagai sarana pendukung penerapan pembelajaran ini harus memadai, agar dapat membantu siswa yang tidak membawa laptop.

Sehingga siswa dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran bersama-sama tanpa harus saling menunggu dan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan sesuai rencana.