

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dan rekomendasi adalah bagian yang menjelaskan tentang kesimpulan dan rekomendasi tentang apa yang sudah diperoleh dari penelitian ini. Adapun penyajian dari kesimpulan dan rsaran ditulis secara terpisah.

A. Kesimpulan

Berdasarkan tahapan penelitian yang sudah dilakukan penulis dalam merancang dan membangun multimedia pembelajaran berbasis *game* dengan metode *IMPROVE* dengan materi Pengenalan Jaringan pada mata pelajaran Jaringan Dasar untuk siswa SMK, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Rancang bangun multimedia berbasis *game* ini meliputi beberapa tahapan diantaranya, tahap analisis (studi lapangan, studi literatur, analisis pengguna, dan analisis kebutuhan perangkat keras dan kebutuhan perangkat lunak); tahap desain (tahap perencanaan) yang meliputi pembuatan *flowchart*, pembuatan *storyboard*, validasi instrumen peningkatan pemahaman yang terdiri dari uji validitas soal, uji reliabilitas soal, taraf kesukaran soal dan daya pembeda soal; tahap pengembangan (mengembangkan *flowchart* dan *storyboard* yang telah dibuat menjadi sebuah antar muka multimedia berbasis *game*, integrasi metode *IMPROVE* pada multimedia pembelajaran bebasis *game*, pengujian multimedia menggunakan *blackbox testing*, validasi media oleh ahli materi dan ahli media serta ujicoba multimedia terbatas terhadap siswa yang sudah pernah belajar matapelajaran jaringan dasar); tahap penelitian (pemberian soal *Pretest*, pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *game* dengan metode *IMPROVE*, dan terakhir pemberian *Posttest*);dan pembuatan laporan (pengolahan hasil penelitian).
2. Pengaruh multimedia pembelajaran berbasis *game* terhadap peningkatan pemahaman siswa setelah mengalami perlakuan yang berbeda, yaitu kelas eksperimen dengan proses pembelajaran yang

menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *game* dengan metode *IMPROVE* dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional pada mata pelajaran Jaringan Dasar terbukti terbukti berpengaruh secara signifikan. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan perolehan nilai gain sebesar 0.81 untuk kelas eksperimen dan 0.59 untuk kelas kontrol, yang didapatkan dari hasil analisis indeks gain terhadap *Pretest* dan *Posttest*. Nilai gain pada eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai gain pada kelas kontrol, hal ini menunjukkan pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *game* dengan metode *IMPROVE* dapat meningkatkan pemahaman siswa.

3. Respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *game* dengan metode *IMPROVE* pada mata pelajaran Jaringan Dasar diperoleh dari analisis terhadap instrumen pengguna. Persentase yang diperoleh dari analisis tersebut adalah 90.405% dan dapat dikatakan respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan multimedia berada di kategori sangat baik.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran atau rekomendasi yang ingin disampaikan. Hal ini mengingat bahwa multimedia yang dihasilkan masih terdapat berbagai keterbatasan baik dari segi isi maupun tampilan. Adapun saran yang dimaksud adalah sebagai berikut :

1. Lebih banyak latihan yang dapat dimasukkan kedalam media yang menunjang, agar dapat lebih meningkatkan pemahaman kepada siswa yang berbentuk penerapan dan studi kasus.
2. Lebih digali dan diperdalam lagi dalam penggunaan metode pembelajaran *IMPROVE*, khususnya pada tahapan pertanyaan metakognitif.