

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kesimpulan dan rekomendasi adalah bagian yang menjelaskan tentang kesimpulan dan rekomendasi apa yang diperoleh dari penelitian ini. Kesimpulan dan rekomendasi disajikan secara terpisah.

A. Kesimpulan

Penelitian ini merupakan penelitian *mixed method*, dimana pada penelitian ini terdapat dua buah penelitian. Adapun dua penelitian yang telah dilakukan adalah penelitian kualitatif yang dilakukan pada saat pengembangan multimedia dan penelitian kuantitatif yang dilakukan dengan cara menganalisa data peningkatan hasil belajar peserta didik serta menganalisa data tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan multimedia. Berdasarkan tahapan penelitian tersebut, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Perancangan multimedia pembelajaran interaktif game berbasis strategi *scaffolding* dilakukan dalam beberapa tahap. Adapun tahap yang dilakukan memiliki tahap yang sama seperti pada umumnya, akan tetapi terdapat perbedaan dalam tahap desain. Pada tahap desain, peneliti menerapkan strategi *scaffolding* yang dipadukan dengan metode pemecahan masalah ke dalam multimedia. Selanjutnya setelah multimedia yang dikembangkan telah selesai, maka selanjutnya dilakukan tahap validasi ahli. Dari tahap validasi ahli diperoleh bahwa multimedia pembelajaran interaktif game berbasis strategi *scaffolding* yang dikembangkan termasuk ke dalam kategori baik dan dinyatakan layak untuk digunakan.
2. Peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan Multimedia pembelajaran yang dikembangkan berada dalam kategori tinggi. Hal ini didasarkan pada perolehan nilai gain sebesar 0,76 (tinggi) yang didapatkan dari hasil analisis indeks gain terhadap *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen.
3. Tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran interaktif game berbasis strategi *scaffolding* pada pembelajaran Sistem Komputer memperoleh hasil yang positif. Hal ini didasarkan pada

Rusy Muhammad Munggaran, 2016

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GAME BERBASIS STRATEGI SCAFFOLDING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN SISTEM KOMPUTER

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

hasil analisis terhadap instrumen tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran. Presentase yang diperoleh dari analisis tersebut adalah sebesar 78,58, dan berada dalam katategori baik.

B. Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat rekomendasi yang ingin disampaikan. Adapun rekomendasi yang dimaksud adalah sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil observasi pada penelitian ini. Diketahui bahwa terdapat peserta didik yang sulit untuk fokus pada tahap apersepsi, dimana disajikan video mengenai sistem bilangan desimal. Hal ini disebabkan oleh perbedaan gaya belajar peserta didik. Dari itu untuk penelitian selanjutnya diharapkan penggunaan video yang digunakan dalam mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif game berbasis strategi *scaffolding* tidak hanya disajikan dalam bentuk teks berjalan, tetapi dapat disajikan dengan penggunaan animasi dan narasi.
2. Berdasarkan hasil observasi pada penelitian ini. Diketahui bahwa terdapat peserta didik yang kebingungan dalam menggunakan game. Hal ini disebabkan karena tidak semua peserta didik senang bermain *game*, sehingga untuk penelitian selanjutnya diharapkan pada karakter utama yang dimainkan, diberikan petunjuk panah yang dapat mengarahkan ke tahap/tempat selanjutnya.
3. Berdasarkan hasil observasi pada penelitian ini. Diketahui bahwa terdapat peserta didik yang masih kebingungan dalam menjawab meski telah diberikan bantuan. Hal ini disebabkan karena bantuan yang diberikan tidak dibuat sesuai dengan kemungkinan peserta didik menjawab, sehingga untuk penelitian selanjutnya diharapkan bantuan yang dibuat sesuai dengan kemungkinan peserta didik menjawab.