

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Multimedia pembelajaran dirancang dan dibangun dengan mengintegrasikan model pembelajaran *Mastery Learning*. Pengintegrasian pendekatan *Mastery Learning* ke dalam multimedia pembelajaran dilakukan dengan cara menerapkan tahapan-tahapan *Mastery Learning* ke dalam multimedia pembelajaran. Tahapan-tahapan *Mastery Learning* yang diterapkan meliputi :

- a. Penyajian satuan pembelajaran pertama

Pada tahap ini siswa mengakses multimedia dengan menggunakan akun yang telah didaftarkan, kemudian siswa membaca petunjuk penggunaan multimedia pembelajaran yang tersedia pada multimedia pembelajaran. Siswa membaca kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai, kemudian mempelajari materi yang tersedia dalam multimedia pembelajaran, sambil mengerjakan latihan-latihan soal yang terdapat pada multimedia pembelajaran.

- b. Penilaian formatif

Pada tahapan ini setelah semua materi dalam multimedia dipelajari, maka siswa akan diarahkan pada evaluasi berupa soal pilihan ganda. Setelah semua soal dijawab, maka multimedia pembelajaran akan menampilkan nilai yang diperoleh siswa.

- c. Perbaikan (Remedial) atau Pengayaan

Berdasarkan nilai yang diperoleh siswa pada tahap penilaian formatif, maka pada tahap ini siswa akan diarahkan ke program remedial bagi siswa yang tidak memenuhi syarat ketuntasan minimum, atau ke program pengayaan bagi siswa yang telah memenuhi syarat ketuntasan minimum.

d. Penyajian satuan pelajaran berikutnya

Pada tahap ini, siswa diarahkan pada materi pembelajaran selanjutnya.

2. Multimedia pembelajaran dirancang dan dibangun mengimplementasikan *game*. *Game* diimplementasikan pada alur pembelajaran pada multimedia, dalam multimedia ini siswa terlebih dahulu mendapatkan cerita pembuka yang akan mengarahkan siswa pada materi pembelajaran. Selain itu, pada multimedia ini *game* diimplementasikan pada latihan soal pada setiap akhir sub materi, contohnya yaitu *game* hangman, teka-teki silang, kuis benar salah, serta drag and drop. Implementasi *game* pada multimedia pembelajaran terlihat dari enam elemen utama *games* yang terdapat pada multimedia pembelajaran.
3. Multimedia pembelajaran ini mendapatkan penilaian yang baik sekali dari 36 siswa yang telah belajar dengan menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *game* dengan pendekatan *Mastery Learning* ini. Hal ini dapat terlihat dari hasil persentase penilaian siswa terhadap multimedia pembelajaran sebesar 80.47 % dengan kategori baik sekali digunakan dalam pembelajaran.
4. Terdapat perbedaan pemahaman antara siswa yang menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *game* dengan pendekatan *Mastery Learning*, dengan siswa yang tidak menggunakan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran Sistem Operasi. Berdasarkan hasil penelitian maka perbedaan tersebut dapat dilihat dari :
 - a. Terjadi peningkatan dari nilai *pretest* ke nilai *posttest*, baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Perhitungan peningkatan pemahaman siswa dilihat dari nilai *gain* yang dihasilkan.
 - b. Hasil uji hipotesis pemahaman siswa dengan *gain score* menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki perubahan yang

signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *game* dengan pendekatan *Mastery Learning* memiliki pengaruh yang signifikan dalam peningkatan pemahaman siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

5.2. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan oleh peneliti, diantaranya :

1. Bagi Guru
 - a. Multimedia pembelajaran yang dikembangkan peneliti dapat dimanfaatkan untuk membantu pembelajaran Sistem Operasi di kelas.
 - b. Multimedia pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dapat dijadikan contoh untuk membuat media pembelajaran yang bisa diterapkan di kelas pada saat pembelajaran.
2. Bagi Peneliti Selanjutnya
 - a. Multimedia pembelajaran selanjutnya dapat menambahkan latihan-latihan soal yang dapat menarik minat siswa dalam mempelajari materi.
 - b. Multimedia selanjutnya dapat menambahkan fitur musik yang sesuai dengan karakter siswa dan tidak mengganggu proses pembelajaran.