

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Peneliti telah melakukan penelitian berdasarkan metodologi yang telah ditentukan. Penelitian dengan judul ***Rancang Bangun Multimedia Interaktif Berbantu Game Graf Menggunakan Model TPS (Think Pair Share) Pada Mata Pelajaran Komunikasi Data Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Peserta Didik SMK*** ini telah mendapatkan hasil secara lengkap dipaparkan pada Bab 4. Hasil penelitian dapat diringkas pada kesimpulan dan saran.

5.1 Kesimpulan

- a. Multimedia interaktif berbantu *game* graf ini dikembangkan menggunakan model pembelajaran TPS (*Think, Pair, Share*). Multimedia ini menggunakan permainan graf yang didesain dengan ketertarikan siswa dengan *game* lalu lintas kota. Skenario dalam multimedia ini mengacu pada model pembelajaran TPS (*Think, Pair, Share*) yang dalam sesi *think* siswa melakukan penggalian informasi secara individu dan diberikan tes kemudian sesi *pair* yaitu siswa ditugaskan untuk berkumpul dengan kelompoknya untuk berdiskusi mengenai jawaban anggota kelompoknya berdasarkan kasus yang diberikan serta sesi *share* yaitu setiap kelompok menyampaikan hasil diskusinya kepada kelompok lain dan kelompok lain menilai kelompok yang sedang presentasi. *Setting* gambar latar sesuai dengan konsep dari permainannya yaitu lalu lintas kota dengan gedung-gedung menjulang serta pemilihan warna yang tidak terlalu berwarna sehingga tidak memberi kesan kekanak-kanakan. Selain hal itu multimedia mudah digunakan atau *user friendly*.
- b. Pada saat penelitian mendapatkan hasil yang cukup signifikan karena multimedia ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa dengan indeks gain rata-rata pada kelompok atas sebesar 0,64 dan lebih baik daripada peningkatan indeks gain rata-rata pada kelompok bawah sebesar 0,30. Indeks

Ahmad Fatkhul Huda, 2016

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBANTU GAME GRAF MENGGUNAKAN MODEL TPS (THINK PAIR SHARE) PADA MATA PELAJARAN KOMUNIKASI DATA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PESERTA DIDIK SMK

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

gain merupakan hal terpenting dalam kesuksesan pembelajaran, hal itu karena indeks gain menunjukkan kecenderungan peningkatan kemampuan kognitif yang terus meningkat.

- c. Berdasarkan respon yang diberikan siswa terhadap multimedia ini, siswa memberikan respon positif dan tergolong ke dalam kategori baik dengan presentase 73,41%. Sehingga dalam proses pembelajaran menggunakan multimedia ini, motivasi terhadap pembelajaran pada mata pelajaran komunikasi data menjadi meningkat. Hal itu dikarenakan siswa memberikan respon bahwa pembelajaran menggunakan multimedia berbantu *game* graf sangat menarik dan menyenangkan dari segi tampilan visual yang kekinian.

5.2 Implikasi dan Rekomendasi

Banyak sekali perbaikan dalam penelitian ini khususnya dalam pengembangan multimedia ini jauh dari kata sempurna. Dengan beberapa rekomendasi di bawah ini mungkin dapat memberikan perbaikan khususnya untuk pengembangan kedepan:

1. Kekurangan

- Aspek apersepsi yang masih belum ada pada multimedia berbantu *game* graf dan masih menjelaskan secara manual
- Belum terdapat database soal untuk memperkaya aspek evaluasi siswa pada multimedia berbantu *game* graf
- Permainan yang dimainkan hanya satu kali setiap level permainan atau tidak dapat diulang.
- Multimedia belum tersedia konten video pada penyajian materi.
- Belum terdapat fungsi untuk memperbesar layar dan layar yang responsif terhadap tiap perangkat monitor.

2. Kendala

- Perangkat pendukung harus versi yang sama, seperti pendukung *server local host*

Ahmad Fatkhul Huda, 2016

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBANTU GAME GRAF MENGGUNAKAN MODEL TPS (THINK PAIR SHARE) PADA MATA PELAJARAN KOMUNIKASI DATA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PESERTA DIDIK SMK

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

3. Rekomendasi

- Ditambahkan tahapan apersepsi materi pembelajaran pada multimedia.
- Ditambahkan basis data soal atau soal yang acak untuk memperkaya aspek evaluasi siswa pada multimedia berbantu *game* graf.
- Permainan dapat dimainkan berulang kali setiap level permainan.
- Ditambahkan konten video agar lebih menarik lagi.
- Pengaturan layar diberikan fungsi untuk layar yang responsif.