# BAB V
# SIMPULAN DAN REKOMENDASI

## A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian rancang bangun multimedia interaktif berbasis *Quantum Teaching and Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir komputasi siswa pada mata pelajaran Pemrograman Dasar yang telah dilakukan melalui beberapa tahapan dapat disimpukan beberapa hal sebagai berikut:

1. Peningkatan kemampuan berpikir komputasi siswa dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Quantum Teaching and Learning* memperoleh gain rata-rata kelompok atas sebesar 0,51, kelompok tengah 0,51 dan kelompok bawah 0,52. Dapat disimpulkan dari perolehan nilai gain yang telah dinormalisasi bahwa penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Quantum Teaching and Learning* dikategorikan sedang pengaruhnya terhadap pembelajaran Pemrograman dasar pada mata pelajaran Perulangan *(Looping).*
2. Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Quantum Teaching and Learning* mendapatkan respon positif dari siswa dengan rata-rata presentase sebesar 82% yang dapat dikategorikan sangat baik
3. Dengan rincian 81,25% untuk aspek rekayasa perangkat lunak, 82.55% untuk aspek pembelajaran dan 81.92% untuk aspek komunikasi visual. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Quantum teaching and Learning* menjadi sebuah pembelajaran yang baik dan menyenangkan bagi siswa.

## B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran, antara lain :

1. Ditambahkan fitur-fitur *beckend* sehingga multimedia menjadi lebih fleksibel digunakan oleh guru dan materi apapun.
2. Perlu dicermati dengan baik setiap tahap strategi TANDUR agar hasil yang didapatkan lebih maksimal. Misalnya pada tahap alami yang merupakan bagian dari strategi TANDUR sebaiknya menyajikan pengalaman yang benar-benar nyata dialami oleh siswa pada taraf yang tinggi. Jadi bukan hanya menyajikan dalam bentuk video atau tulisan tapi sebaiknya ada unsur keterlibatan siswa di dalamnya sehingga mendorong minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran
3. Hendaknya menggunakan kelas pembanding agar peningkatan siswa terlihat lebih jelas.