

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dalam merancang dan membangun multimedia pembelajaran berupa media interaktif berbasis metode pembelajaran SQ4R menggunakan adventure game untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Media interaktif berbasis metode pembelajaran SQ4R menggunakan *adventure game* berhasil dibangun berdasarkan rancangan atau kerangka desain yang telah dibuat, dalam merancang dan membangun multimedia dilakukan beberapa langkah yaitu menganalisis kebutuhan multimedia dan melakukan validasi multimedia oleh ahli. Hasil validitas multimedia mendapatkan nilai rata-rata sebesar 89,32% dari ahli media dan 88,75% dari ahli materi, menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran tersebut termasuk kedalam kategori sangat baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.
2. Media interaktif berbasis metode pembelajaran SQ4R menggunakan *adventure game* yang diterapkan dalam pembelajaran Simulasi Digital mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa, berdasarkan dari nilai gain yaitu 0,73 menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan kognitif siswa termasuk dalam kategori tinggi. Nilai gain tersebut didapat melalui hasil pretest dan posttest yang diberikan, hasil pretest siswa didapatkan dengan nilai rata-rata sebesar 61,78 dan hasil posttest didapatkan dengan nilai rata-rata sebesar 88,56.

3. Respon siswa terhadap media interaktif berbasis metode pembelajaran SQ4R menggunakan *adventure game* ini yaitu nilai rata-rata presentase dari aspek perangkat lunak sebesar 88,62%, dari segi aspek pembelajaran sebesar 80,57% dan dari aspek komunikasi visual sebesar 83,68%. Dapat disimpulkan dari nilai rata-rata presentase respon siswa bahwa media interaktif berbasis metode pembelajaran SQ4R menggunakan *adventure game* ini dinilai sangat baik oleh hampir seluruh responden.

5.2. Rekomendasi

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hasil peningkatan kemampuan kognitif yang terjadi dengan menerapkan media interaktif berbasis metode pembelajaran SQ4R menggunakan *adventure game* pada mata pelajaran Simulasi Digital. Berikut adalah beberapa saran yang diajukan untuk dijadikan bahan pertimbangan pada pengembangan selanjutnya :

1. Pembelajaran dengan metode SQ4R menggunakan *adventure game* dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital, oleh karena itu diharapkan guru mata pelajaran dapat mengembangkan metode pembelajaran ini sesuai dengan materi yang akan disampaikan.
2. Penggunaan multimedia interaktif ini membutuhkan sarana dan fasilitas yang memadai seperti komputer atau *laptop*, diharapkan kedepannya guru dan siswa dapat mempersiapkan sarana/prasarana tersebut sebelum dimulainya proses pembelajaran agar kegiatan belajar lebih efektif dan efisien.
3. Supaya media interaktif berbasis metode pembelajaran SQ4R menggunakan *adventure game* ini bisa dipakai kapanpun dan dimanapun di luar jam pelajaran atau di luar laboratorium komputer, diharapkan multimedia pembelajaran dikembangkan menjadi multimedia berbasis *website* sehingga dapat diakses secara *online*.

4. Untuk mengetahui faktor apa yang paling berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa, diharapkan untuk penelitian berikutnya agar meneliti besaran pengaruh dari faktor-faktor yang menunjang peningkatan kemampuan kognitif seperti keadaan siswa, model pembelajaran, media, guru, lingkungan, sarana prasana, dan lainnya.
5. Media interaktif yang berhasil dibangun dalam penelitian ini agar kedepannya diterapkan oleh pakar metode pembelajaran SQ4R atau guru-guru yang sudah menggunakan metode tersebut agar dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhannya.