

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dalam merancang dan membangun multimedia interaktif berbasis *Construction and Simulation* dengan metode *Discovery* pada mata pelajaran konstruksi baja untuk meningkatkan pemahaman siswa. Diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Multimedia pembelajaran berbasis dirancang dan dibangun berdasarkan permasalahan yang terjadi di lapangan. Adapun permasalahan yang muncul adalah sulitnya memahami materi konstruksi baja yang bersifat konsep dan untuk mempelajarinya butuh daya nalar dan kemampuan setiap orang berbeda-beda sehingga perlu dibantu dengan menggunakan media *Construction and simulation*. Berdasarkan permasalahan tersebut dibuatlah sebuah multimedia interaktif *Construction and Simulation* pada materi konstruksi baja dengan materi pengetahuan bahan baja menggunakan metode *discovery*. Yang dimana dalam sebuah multimedia ini terdapat sebuah pembelajaran berupa sebuah konstruksi dan simulasi yang dimana memiliki alur pembelajaran dengan metode *discovery*. Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif *Construction and Simulation* dengan metode *Discovery* dapat meningkatkan pemahaman setelah dilakukannya penelitian antara 2 kelas yang dimana kelas kontrol yang mendapatkan pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran. berdasarkan hasil penelitian

untuk mengetahui bahwa multimedia dapat meningkatkan pemahaman dilakukannya uji gain setiap kelas yang dimana kelas kontrol 0.08 dalam kategori rendah dan kelas eksperimen 0.57 dalam kategori sedang. Dari perbandingan uji gain dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif *Construction and Simulation* dengan Metode *Discovery* dapat meningkatkan pemahaman siswa

2. Hasil respon terhadap Multimedia interaktif *Construction and Simulation* dengan metode *Discovery* dapat meningkatkan pemahaman di dapat dari hasil korelasi yang dimana respon siswa rerata sebesar 83.52% didapat hasil korelasi antara respon siswa dengan nilai gain $\langle g \rangle$ adalah 0,525 hal ini menunjukkan bahwa terjadi hubungan yang sedang antara respon dengan hasil nilai gain, hal ini menunjukkan semakin tinggi respon siswa terhadap multimedia maka semakin meningkatkan nilai gain siswa.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Terdapat beberapa saran untuk pengembangan selanjutnya diantaranya adalah:

1. Dalam setiap level permainan lebih variasi lagi rintangannya
2. Multimedia bisa digunakan dimana saja, ketika pengguna terhubung ke jaringan internet atau system berbasis *online*
3. Multimedia bisa dibuat luas/multimedia bisa di download menjadi sebuah aplikasi
4. Perbanyak karakter pemain sehingga pembelajaran bisa lebih menarik.