

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Dalam mengimplementasikan metode inkuiri terbimbing ke dalam multimedia pembelajaran berbasis web hal yang perlu di perhatikan adalah pada multimedia pembelajaran berbasis web harus terdapat tahapan-tahapan yang ada pada metode inkuiri terbimbing. Dalam penerapannya dimasukkan unsur *gamification* untuk memberikan motivasi belajar siswa dan penggunaan lawson's learning cycle dalam alur kerja yang diberikan. Bentuk bimbingan juga merupakan bagian yang terpenting dalam menerapkan metode inkuiri terbimbing, dimana di akhir pembelajaran harus ada pembenaran dari media terhadap siswa untuk meyakinkan penemuan siswa. Kemudian bimbingan juga diberikan dalam bentuk pemilihan materi yang harus dipelajari di setiap tingkatan kelas agar siswa tetap fokus belajar sesuai dengan kurikulum yang sudah ada. Sumber ajar yang diberikan juga telah dipilih dengan cakupan yang tetap luas namun terkontrol dalam artian materi yang ada adalah materi untuk siswa SMK
2. Hasil angket setelah dilakukan penelitian mengenai multimedia pembelajaran berbasis web dengan metode inkuiri terbimbing pada siswa SMK di Kota Bandung didapatkan penilaian kenyamanan siswa sebesar 77,02% berdasarkan QUIS (Questionnaire for User Interaction Satisfaction) Hasil ini diinterpretasi dengan rating scale dan termasuk dalam kategori Baik Sekali. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode inkuiri terbimbing pada multimedia pembelajaran berbasis web memberikan tingkat kepuasan yang Baik Sekali bagi siswa. Dengan tingginya hasil kepuasan siswa terhadap media pembelajaran maka keinginan siswa untuk terus menggunakan media

Afni Tias Nurul Aini, 2016

**PENERAPAN METODE INKUIRI TERBIMBING DENGAN GAMIFICATION PADA MATA PELAJARAN BASIS DATA DI SMK**

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

pembelajaran pun akan semakin tinggi. Sehingga siswa akan belajar secara mandiri dengan menggunakan media pembelajaran pun meningkat. Hasil penilaian dari ahli media mengenai multimedia pembelajaran ini adalah 81,25% dan termasuk dalam kategori Baik sekali. Artinya para ahli mengatakan bahwa media pembelajaran yang dibuat layak digunakan untuk pembelajaran siswa.

3. Setelah didapat hasil penilaian siswa terhadap media dan status kelulusan siswa diatas standar KKM dari hasil tes yang diberikan maka hasil perhitungan korelasi biserialnya adalah sebesar 0,579 . Dengan resiko kesalahan sebesar 0,05 dapat disimpulkan bahwa keeratan hubungan nilai pretest dengan tingkat kenyamanan siswa sedang, sebesar 0,579 maka tidak semua siswa yang memberikan penilaian tinggi terhadap media memiliki peluang yang tinggi untuk lulus KKM .

## **B. Saran**

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyarankan untuk yang ingin meneliti dalam bidang ini kedepannya untuk memperhatikan beberapa hal seperti:

1. Judgment media oleh para ahli sebaiknya minimal 3 orang agar hasil yang didapatkan lebih kredibel dan dapat dipercaya.
2. Pemilihan materi hendaknya lebih dimaksimalkan lagi meskipun dapat diedit oleh guru yang bersangkutan.
3. Media pembelajaran harus dapat support dan dibuka disemua laptop/PC.
4. Media pembelajaran dikemas dengan lebih menarik lagi seperti menambahkan lebih banyak gambar dan icon.
5. Cara belajar siswa yang berbeda Bada perlu dipertimbangkan dalam pembuatan media pembelajaran ini sebab akan mempengaruhi proses belajar siswa.
6. Penelitian dapat juga dengan membandingkan antara TuA atau cara tutorial dan dengan cara GuA atau Guided Inquiry Approach untuk melihat efektifitas pembelajaran dengan metode inkuiri terbimbing.

Afni Tias Nurul Aini, 2016

**PENERAPAN METODE INKUIRI TERBIMBING DENGAN GAMIFICATION PADA MATA PELAJARAN BASIS DATA DI SMK**

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