

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian Implementasi model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan multimedia berbentuk games untuk meningkatkan hasil belajar, dapat ditarik beberapa kesimpulan seperti berikut:

1. Dalam pengembangan multimedia, hal yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan analisis terhadap materi ajar, kurikulum, pengguna, serta kebutuhan peneliti dalam mengembangkan multimedia. Lalu berikutnya peneliti masuk ke tahapan desain, dimana peneliti merancang *flowchart* dan *storyboard* yang akan digunakan sebagai acuan pengembangan multimedia. Kemudian peneliti mulai mengembangkan multimedia dengan diawali pembuatan antarmuka berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat. Multimedia yang telah dikembangkan pun melalui tahap uji kelayakan yang menghasilkan bahwa multimedia yang telah peneliti kembangkan masuk ke dalam kategori “Sangat Baik”, dengan persentase skor yang diberikan oleh ahli media sebesar 82.00% dan ahli materi sebesar 84.00 %.
2. Model pembelajaran problem based learning (PBL) merupakan metode pembelajaran dengan menghadapkan siswa pada permasalahan-permasalahan dunia nyata. Adapun langkah-langkah *model problem based learning* dalam implementasinya adalah: Orientasi peserta didik pada masalah, mengorganisasi peserta didik, membimbing penyelidikan Individu maupun kelompok, menyajikan hasil karya, dan melakukan analisis dan evaluasi. Keseluruhan tahapan model Problem Based Learning diimplementasikan kedalam multimedia. Kecuali tahap terakhir yakni analisis dan evaluasi. Implementasi di lapangan sendiri dilakukan sesuai dengan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat sebelumnya. Dimulai dengan pretest

Inggita Alifia, 2017

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL)
BERBANTUAN MULTIMEDIA BERBENTUK GAMES UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA

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

untuk mengetahui kemampuan awal siswa, dilanjutkan dengan implementasi pembelajaran dengan model *problem based learning* berbantuan multimedia, kemudian dilanjutkan dengan *posttest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Adapun tahapan model model *Problem Based Learning* (PBL) dalam proses pembelajaran dikelas dilakukan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)

3. Setelah uji coba yang dilaksanakan kepada 28 orang siswa selaku partisipan penelitian, terdapat peningkatan hasil belajar dengan perolehan indeks gain kelompok atas diperoleh nilai 0.62, Kelompok Tengah 0.59, dan kelompok bawah 0.58. Untuk nilai indeks gain kelompok atas, tengah dan bawah semuanya dikategorikan sedang, begitu pula indeks gain secara keseluruhan di dapat nilai 0,52. karena nilai yang diperoleh < 0.7 Indeks gain sendiri didapat dari hasil pengolahan data nilai *pretest* dan *posttest* siswa yang dilaksanakan sebelum dan sesudah penggunaan multimedia.
4. Berdasarkan hasil dari angket respon, siswa yang telah menggunakan multimedia yang peneliti kembangkan beranggapan bahwa multimedia tersebut masuk ke dalam kategori multimedia yang "Sangat Baik" dengan perolehan persentase nilai sebesar 84.42%.

5.2 Saran

Setelah penelitian dilakukan, terdapat beberapa saran dan rekomendasi yang dapat dimanfaatkan untuk penelitian lanjutan atau penelitian yang akan datang. Saran dan rekomendasi tersebut antara lain :

1. Tambahan pemanfaatan *database* serta teknologi jaringan, sehingga dapat memungkinkan terjadinya keterlibatan guru saat penggunaan multimedia. Serta dengan adanya pemanfaatan *database*, guru dapat mengevaluasi hasil siswa pada tahapan evaluasi.
2. Desain *gameplay* serta *balancing* yang perlu diperhatikan pada saat perancangan, sehingga *game* yang terdapat pada multimedia mempunyai

tingkat kesulitan yang tidak terlalu mudah maupun tidak terlalu sulit sehingga seluruh pengguna nyaman saat memainkannya.

3. Perlu adanya analisis spesifikasi perangkat yang akan digunakan oleh pengguna. Sehingga pada tahap pengembangan dilakukan optimalisasi multimedia pada perangkat dengan spesifikasi yang menyentuh spesifikasi minimum yang diperlukan.