

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari Implementasi Model *Problem Based Instruction* (PBI) Dalam Multimedia Pembelajaran Berbantuan *Education Game* Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Siswa SMK, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Implementasi Model *Problem Based Instruction* (PBI) Dalam Multimedia Pembelajaran Berbantuan *Education Game* Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Siswa ini dikembangkan melalui tahap studi pendahuluan. Pada tahap studi pendahuluan penulis melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran pemrograman dasar dan menyebarkan angket kepada siswa terkait pembelajaran pemrograman dasar yang akan dijadikan perumusan masalah. Tahapan selanjutnya yaitu perencanaan instrumen pada tahapan ini yaitu penulis membuat materi, penyusunan RPP, serta soal yang akan digunakan untuk *pretest* dan *posttest*. Pada tahap selanjutnya yaitu pengembangan multimedia pada tahap ini penulis melakukan analisis kebutuhan perangkat, melakukan desain yaitu membuat flowchart dan storyboard multimedia. Setelah itu melakukan tahap koding untuk membuat multimedia. Selanjutnya pada tahapan ini yaitu melakukan validasi ahli yaitu multimedia di uji cobakan kepada ahli media dan ahli materi. Tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi. Pada tahap implementasi ini dilakukan treatment model pembelajaran *problem based instruction* yang dibantu dengan multimedia *education game* dan tahap terakhir yaitu membuat laporan dari hasil penelitian.
2. Hasil uji gain terhadap nilai pretest dan posttest siswa diperoleh indeks gain sebesar 0,68. Berdasarkan nilai indeks gain tersebut, implementasi

model *Problem Based Instruction* (PBI) dalam multimedia pembelajaran berbantuan *education game* untuk meningkatkan aspek kognitif siswa termasuk dalam kriteria sedang.

3. Penilaian siswa terhadap multimedia *education game* termasuk kategori baik sekali . Hal ini berdasarkan pada hasil pengukuran angket respon siswa yang mengukur beberapa aspek pada multimedia *education game* diantaranya aspek perangkat lunak sebesar 83,33 %, persentase untuk aspek pembelajaran sebesar 84,83 % dan untuk aspek komunikasi visual sebesar 84,51 %. Sedangkan untuk rata-rata keseluruhan aspek yang dinilai sebesar 84,07 %.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang dilakukan terdapat beberapa saran atau rekomendasi, antara lain :

1. Pastikan setiap perangkat komputer yang akan digunakan siswa dalam pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran *education game* ini telah memiliki komponen-komponen yang dibutuhkan oleh multimedia agar multimedia dapat berjalan dengan baik.
2. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menambah alokasi waktu pembelajaran agar pembelajaran *Problem Based Instruction* dapat diterapkan dengan maksimal.
3. Berdasarkan hasil observasi pada penelitian ini, diketahui bahwa terdapat peserta didik yang sulit untuk fokus pada tahap pematerian , dimana disajikan video berisi beberapa materi tentang algoritma percabangan. Hal ini disebabkan oleh perbedaan gaya belajar peserta didik. Oleh karena itu untuk peneliti selanjutnya, dalam penyampaian materi pada multimedia *education game* tidak hanya disajikan dalam bentuk teks berjalan, tetapi dapat disajikan dengan penggunaan animasi dan hal yang menarik.