

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang diperoleh dari nilai pretest, posttest, angket, dan lembar observasi yang dilaksanakan pada saat penelitian di kelas XI TKJ 2 SMKN 13 Bandung, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Secara umum, model direct instruction terdiri dari 5 tahap yaitu menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa; mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan; membimbing pelatihan; mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik; memberikan siswa untuk pelatihan lanjutan dan penerapan.

Tahapan model tersebut diterapkan dalam multimedia. Pada tahap menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa, multimedia menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa. Pada tahap mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan, multimedia menunjukkan materi tentang model OSI berupa video dan materi baca. Pada tahap membimbing keterampilan, multimedia menunjukkan ketentuan latihan dan soal latihan. Pada tahap mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik, multimedia menunjukkan skor yang diperoleh dari hasil latihan dan menunjukkan apakah siswa dapat lanjut atau tidak ke materi selanjutnya. Pada tahap memberikan siswa untuk pelatihan lanjutan dan penerapan, multimedia menampilkan kembali materi yang dirasa siswa kurang paham sehingga dapat membantu proses latihan kembali.

2. Data hasil posttest jika dibandingkan dengan pretest pada kelompok siswa, didapatkan hasil meningkat. Jika pada kelas atas pretest kelompok atas mendapatkan nilai rata rata 62,5. Kelompok tengah mendapat rata rata 50,8. Kelompok bawah mendapat rata rata 48,7. Maka pada saat posttest kelompok atas mendapatkan nilai rata rata 91,5. Rata rata kelompok tengah adalah 79,8. Rata rata kelompok bawah adalah 85,1. Dilihat dari nilai, diketahui adanya peningkatan nilai rata rata pada masing masing kelompok. jika dilihat dari sebaran hasil uji gain dengan jumlah sampel 33

Pritha Paramesthi Angelina, 2017

IMPLEMENTASI MODEL DIRECT INSTRUCTION PADA MULTIMEDIA COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION (CAI) TIPE INSTRUCTIONAL GAMES UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATERI MODEL OSI

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

siswa, diperoleh peningkatan yang terjadi pada kelompok atas mempunyai nilai rata rata gain 0,756. Sedangkan kelompok tengah mempunyai rata rata gain 0,603. Dan kelompok bawah mempunyai rata rata gain 0,723. Berdasarkan nilai tersebut diketahui bahwa nilai pada kelompok atas dan bawah yang mempunyai kategori nilai tinggi, lebih besar dari kelompok tengah yang mempunyai kategori nilai sedang. Dari hasil penilaian siswa terhadap multimedia juga didapatkan hasil rata rata 84,9% yang merupakan kategori sangat baik. Dan pada angket tingkat kepuasan siswa terhadap multimedia, disebutkan bahwa 93,94% siswa dari satu kelas siswa yang berjumlah 33 orang terbantu untuk memahami materi model OSI dengan multimedia. Dan juga, 100% siswa lebih mudah memahami materi model OSI dengan multimedia. Lalu 93,94% siswa juga dapat meningkatkan pemahaman konsep materi dengan multimedia. Dan dengan rancangan multimedia yang kembali pada materi yang dirasa belum paham setelah evaluasi, menurut 93,94% siswa, itu dapat menambah pemahaman siswa menjadi lebih baik.

3. Meskipun terdapat kenaikan nilai rata rata nilai jika dibandingkan nilai pretest dan posttest, multimedia yang sudah diujicobakan ini mendapatkan hasil bahwa tidak dapat meningkatkan pemahaman siswa hal ini dibuktikan dengan hasil hipotesis yang menyebutkan bahwa Implementasi model Direct Instruction pada multimedia Computer Assisted Instruction (CAI) tipe Instructional Games tidak mampu meningkatkan pemahaman siswa SMK pada materi Model OSI. Berdasarkan hasil uji hipotesis tersebut, diketahui bahwa tidak terjadi peningkatan pemahaman siswa, namun jika dilihat kembali pada hasil pretest dan posttest serta uji gain diketahui bahwa ada peningkatan nilai rata rata siswa dari kelompok atas, tengah dan bawah. Meskipun pada umumnya nilai rata rata kelompok atas lebih tinggi dari kelompok tengah, dan kelompok tengah lebih tinggi dari kelompok bawah. Namun, pada kasus di penelitian ini multimedia dapat membantu meningkatkan pemahaman nilai kelas bawah, dan dapat dilihat dari nilai rata rata kelas bawah yang lebih tinggi dari nilai rata rata kelas

tengah, meskipun setelah ditelusuri tidak tertolak, masih ada nilai beberapa siswa kelompok bawah yang nilainya masih dibawah rata rata.

5.2 Saran

Adapun saran yang disampaikan peneliti berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan adalah sebagai berikut :

1. Materi yang disajikan ditambahkan animasi agar lebih interaktif dan tidak membosankan.
2. Pembuatan karakter selanjutnya pada pembuatan multimedia sebaiknya disesuaikan dengan alur cerita dan keadaan sebenarnya di dunia nyata.
3. Multimedia yang dihasilkan belum dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Maka, untuk peneliti selanjutnya bisa di mengembangkan multimedia tentang model OSI juga dan diujicoba untuk melihat proses pemahaman meningkat secara signifikan atau tidak.
4. Jika selanjutnya penelitian lain menggunakan pengujian yang sama dan menemukan peningkatan hasil pada uji hipotesis, maka selanjutnya dapat dilakukan uji lanjutan untuk mengetahui apakah hal yang di teliti memiliki peningkatan yang signifikan atau tidak.

Model pembelajaran yang di gunakan untuk penelitian – penelitian selanjutnya sebaiknya lebih di sesuaikan mendekati dengan kurikulum yang terbaru yang sedang digunakan di sekolah.