

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dalam merancang dan membangun multimedia pembelajaran berbasis web dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pemrograman Dasar yang telah dilakukan melalui beberapa tahapan, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Proses dalam merancang dan membangun multimedia pembelajaran berbasis web dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu tahap pra proses, tahap analisis dan desain (umum, materi, model pembelajaran, materi dan model pembelajaran terhadap media, *flowchart*, DFD, *storyboard*), tahap pengembangan (antarmuka, pengujian multimedia dan validasi ahli), tahap implementasi (uji coba produk di lapangan), dan tahap penilaian.
2. Semakin tinggi nilai *posttest* siswa, semakin baik pula respon terhadap multimedia yang diberikan dan keeratan hubungan antara nilai *posttest* dan respon siswa adalah kuat, yaitu sebesar 0,563684. Hal ini juga menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran berbasis web dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang dikembangkan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.
3. Multimedia pembelajaran berbasis web dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pemrograman Dasar yang telah dilakukan mendapat respon yang positif dari responden yang merupakan siswa kelas X jurusan RPL SMK Sangkuriang 1 Cimahi melalui angket. Angket tersebut berisi tiga aspek yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, aspek pembelajaran, dan aspek komunikasi visual. Rata-rata persentase yang didapatkan dari keseluruhan aspek tersebut dapat dikategorikan sangat baik sehingga multimedia layak untuk digunakan untuk digunakan dan diterapkan dalam pembelajaran Pemrograman Dasar, khususnya materi Algoritma Percabangan.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran diantaranya :

1. Untuk peneliti selanjutnya yang akan menerapkan multimedia pembelajaran berbasis web sebaiknya dipersiapkan terlebih dahulu koneksi internetnya agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik.
2. Multimedia ini dapat dikembangkan lagi sehingga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman, meningkatkan hasil belajar, atau aspek lainnya.