

BAB V

KESIMPULAN, SARAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Melihat dari hasil analisis data yang didapatkan, maka dapat disimpulkan beberapa hal dibawah ini :

1. Pengembangan multimedia pembelajaran pada penelitian ini hanya sebagai alat bantu pada proses penyampaian materi dalam implementasi model pembelajaran *Experiential Kolb*. Dimana dalam pengembangannya, multimedia pembelajaran ini berisi materi tentang HTML Dasar yang ditujukan untuk siswa SMK kelas X RPL. Multimedia pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan Adobe Flash CS3 sebagai perangkat lunak utama dan Camtasia sebagai media untuk pembuatan video demonstrasi. Untuk proses pengembangannya, multimedia pembelajaran ini dikembangkan oleh perangkat keras dengan spesifikasi sebagai berikut : Processor intel Core i5, RAM 2 GB DDR 3, dan Hardisk 500 GB. Keseluruhan dari pembuatan antarmuka dan pengkodean multimedia ini berdasarkan *flowchart* dan *storyboard* yang selanjutnya multimedia pembelajaran akan digunakan pada komputer laboratorium SMK dengan spesifikasi komputer sebagai berikut : Processor Pentium IV, Memory RAM 1 GB, dan Hardisk 320 GB. Pada proses terakhir dilakukan penilaian terhadap multimedia yang dibuat, penilaian dilakukan kepada kedua orang ahli dengan aspek penilaian yang diambil dilihat dari aspek umum, aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi dan visual.
2. Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan aplikasi siswa antara kelompok atas, tengah dan bawah yang dalam pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Experiential Kolb* berbantu multimedia interaktif.

3. Terdapat peningkatan kemampuan aplikasi antara siswa kelompok atas, tengah dan bawah yang dalam pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Experiential Kolb* berbantu multimedia interaktif. Kelompok atas memiliki peningkatan yang lebih baik dibandingkan dengan kelompok tengah dan kelompok bawah. Hal ini dapat dilihat dari selisih hasil gain pada data *pretest* dan *posstest*.
4. Sebagian besar siswa merespon positif (ragu-ragu menuju setuju) pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Experiential Kolb* berbantu multimedia interaktif.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan, maka penulis merekomendasikan saran sebagai berikut :

1. Untuk peneliti yang selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian berupa implementasi model pembelajaran *Experiential Kolb* pada dua kelas yang berbeda agar kita dapat mengetahui model pembelajaran mana yang lebih baik dalam meningkatkan kemampuan aplikasi siswa apabila digunakan dalam pengimplementasian model pembelajaran *Experiential Kolb*.
2. Pada penelitian selanjutnya juga disarankan agar variabel yang diteliti dapat dikembangkan atau diubah untuk mengetahui bagaimana dampak dari implementasi model pembelajaran *Experiential Kolb* terhadap kemampuan lain dari siswa selain kemampuan aplikasi.

C. Rekomendasi

Bagi peneliti selanjutnya yang merasa tertarik dengan model pembelajaran *Experiential Kolb* hendaknya peneliti mampu memmanagement waktu yang tersedia, supaya setiap langkah pembelajaran yang telah dirancang dapat terealisasikan sesuai rencana.