

## BAB V

### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Setelah melaksanakan penelitian dengan metode penelitian kuantitatif dan desain penelitian kuasi eksperimen, maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal, diantaranya sebagai berikut:

1. Penerapan *Inquiry Training Model* pada multimedia pembelajaran berbantuan *Adventure Game* dilakukan pada saat pembelajaran dikelas yaitu dengan menerapkan lima tahapan diantaranya: *encounter with the problem*, *data gathering (verification)*, *data gathering (experimentation)*, *formulating of an axplanation* dan *analysis of the inquiry process*. Selanjutnya dilakukan tahap validasi ahli. Dari tahap validasi ahli diperoleh bahwa multimedia pembelajaran berbantuan *Adventure Game* yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan.
2. Peningkatan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Model OSI setelah menggunakan multimedia pembelajaran yang dikembangkan berada dalam kategori tinggi. Hal ini dibuktikan oleh adanya perbedaan indeks gain pada kelas kontrol dan eksperimen, kelas kontrol berada pada kategori sedang dengan nilai 0,57 dan kelas eksperimen berada pada kategori tinggi dengan nilai 0,69.
3. Tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran berbantuan *adventure game* pada pembelajaran Model OSI memperoleh hasil yang positif. Hal ini didasarkan pada hasil analisis terhadap instrumen tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran dengan nilai rata-rata persentase sebesar 85,88% masuk dalam kategori sangat baik.

#### 5.2 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, terdapat rekomendasi yang ingin disampaikan. Adapun rekomendasi yang dimaksud adalah sebagai berikut:

**Gun Gun Supriatno, 2018**

PENERAPAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INQUIRY TRAINING MODEL DENGAN PENDEKATAN ADVENTURE GAMES UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF SISWA PADA MATERI MODEL OSI DI SMK X Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu114

1. Pada saat penggunaan multimedia pembelajaran, terdapat peserta didik yang mengabaikan tulisan-tulisan yang terdapat dalam video materi pembelajaran. Maka dari itu untuk penelitian selanjutnya diharapkan materi dapat disampaikan dalam bentuk lainnya seperti *Augmented Reality*, Animasi 3D, dan Game 3D sehingga siswa semakin semangat untuk belajar dan penyampaian materi lebih beragam dan lebih menarik.
2. Terdapat sistem database pada multimedia pembelajaran berbasis *game* dengan *inquiry training model*.
3. Penelitian selanjutnya diharapkan ketika setelah penelitian dilakukan kembali uji validitas dan tingkat kesukaran soal kemudian melakukan pembahasan lebih lanjut terhadap soal yang tidak valid dan sukar sehingga siswa mengetahui kesalahannya dan siswa tidak akan melakukan kesalahan yang sama ketika melakukan tes ulang.
4. Pahami dengan baik dan cermat tahapan model pembelajaran *Inquiry Training* agar ketika pelaksanaan dikelas kontrol sesuai dengan tahapan model tersebut.
5. Pada saat penggunaan multimedia pembelajaran terdapat peserta didik yang masih kebingungan dalam menjawab soal yang diberikan. Hal ini disebabkan oleh perbedaan kemampuan menangkap materi yang disajikan dalam video materi yang diberikan dari setiap peserta didik walaupun pemberian materi dalam video tersebut sudah cukup jelas. Hal ini disebabkan karena pada saat video pematerian berlangsung terlalu cepat, sehingga penelitian selanjutnya diharapkan video pematerian dibuat sesuai dengan kemungkinan peserta didik dapat menangkap isi materi tersebut.