

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data hasil penelitian, maka kesimpulan yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Multimedia yang digunakan dalam penerapan strategi *problem solving* dikembangkan dalam lima tahap yaitu:
 - a) Tahap analisis, yaitu ditetapkannya tujuan pembuatan multimedia interaktif adalah sebagai pendukung dari strategi pembelajaran *problem solving* yang akan diterapkan dalam pembelajaran dan multimedia interaktif ini dikembangkan berdasarkan teori strategi pembelajaran *problem solving*.
 - b) Tahap desain, yaitu ditentukan unsur – unsur yang terkandung dalam multimedia yang akan dituangkan ke dalam *flowchart* dan *storyboard*.
 - c) Tahap pengembangan, yaitu pembuatan antarmuka, pengkodean, *test movie*, *publishing*, dan *packaging*
 - d) Tahap penilaian, yaitu multimedia pembelajaran yang sudah dikembangkan digunakan sebagai alat bantu proses pembelajaran kelas eksperimen
 - e) Tahap implementasi, yaitu dijabarkan mengenai kelebihan dan kelemahan dari multimedia interaktif yang telah diuji
2. Penerapan strategi pembelajaran *problem solving* berbantuan multimedia interaktif lebih baik dalam meningkatkan kemampuan analisis siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.
3. Respon siswa (75,21%) sangat baik terhadap strategi pembelajaran *problem solving* berbantuan multimedia interaktif.

B. Rekomendasi

Setelah melaksanakan penelitian ini, peneliti merekomendasikan beberapa hal yang dapat dijadikan pertimbangan demi kemajuan dalam proses pembelajaran. Beberapa rekomendasi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bagi pengajar, dapat menggunakan strategi pembelajaran *Problem Solving* berbantuan multimedia interaktif yang dapat meningkatkan kemampuan analisis siswa. Dalam pelaksanaannya, pengajar juga perlu memberikan motivasi dan bimbingan kepada siswa baik secara individu maupun kelompok.
2. Bagi peneliti selanjutnya, hendaknya melakukan prosedur-prosedur penelitian dengan terurut, baik dan benar. Peneliti juga sebaiknya mampu memperhitungkan dan mengontrol faktor-faktor internal dan eksternal dalam proses pembelajaran seminimum mungkin. Sebagai contoh, adanya siswa yang cenderung tertutup, siswa yang hiperaktif, dapat mempengaruhi perlakuan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti harus mampu mengendalikan faktor-faktor tersebut. Selain itu, hendaknya memahami teori mengenai variabel bebas dan variabel terikat pada penelitian. Pelajari karakteristik, kelebihan, dan kekurangan untuk melancarkan dalam melakukan perlakuan di kelas eksperimen bahkan di kelas kontrol. Mengenai multimedia pembelajaran sebaiknya peneliti selanjutnya dapat mengembangkan multimedia pembelajaran yang lebih interaktif dengan siswa. Selain itu, penggunaan unsur-unsur dalam multimedia lebih diperhatikan agar tidak terkesan terlalu sederhana dan membosankan.