

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul Rancang Bangun Multimedia Interaktif Berdasarkan Desain Didaktis Pada Materi Algoritma Perulangan (*Didactical Design Research* di SMK Negeri 2 Kota Bandung), dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Rancang bangun multimedia interaktif berdasarkan desain didaktis yang sesuai dengan karakteristik siswa SMK TKI kelas X adalah desain bahan ajar yang berisi tentang struktur algoritma perulangan yang dikemas dalam bentuk multimedia dan disusun berdasarkan *learning obstacle* yang teridentifikasi, berawal dari istilah dasar algoritma perulangan, flowchart, struktur algoritma perulangan for, perhitungan hasil keluaran berdasarkan *script* kodingan, dan pengaplikasian struktur algoritma perulangan.
2. Dari hasil penilaian terhadap peningkatan kemampuan siswa berdasarkan *learning obstacle* yang dilihat dari peningkatan siswa yang menjawab benar pada soal yang teridentifikasi *learning obstacle*, maka hasil penilaian yang didapat bahwa dengan adanya desain didaktis berbasis multimedia interaktif ini dalam penyampaian materi struktur algoritma perulangan dapat meminimalisir adanya hambatan belajar atau *learning obstacle* pada siswa.
3. Untuk respon tanggapan siswa sebagai pengguna media pembelajaran memiliki tanggapan bagus juga, karena dilihat dari hasil respon siswa terhadap media untuk segala aspek yang ditemukan. Hasil aspek Mekanisme memiliki nilai sebesar 88,57%, Elemen Multimedia 90%, Struktur Informasi 91,42%, Dokumentasi 88,57% dan yang terakhir Kualitas Konten sebesar 91,64%, untuk nilai keseluruhan rata – ratanya 90,04% . Dapat dikatakan bahwa hasil respon siswa terhadap multimedia sangatlah tinggi dan berkategori baik.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran untuk penelitian selanjutnya yang dapat dijadikan perbaikan. Beberapa saran dari peneliti adalah sebagai berikut :

1. Untuk penelitian selanjutnya, pada tahap mengidentifikasi *learning obstacle* siswa lebih baik dilakukan berbasis teknologi dan pengembangan yang lebih luas pada multimedia pembelajarannya untuk lebih mempermudah siswa dalam memahami materi yang ada di dalamnya.
2. Pada multimedia pembelajaran perlu ditambahkan lebih banyak latihan tentang perulangan agar siswa lebih terlatih pada materi yang disampaikan.
3. Multimedia pembelajaran dapat dibuat berbasis *smartphone* agar lebih mudah diakses, tidak hanya berbasis *desktop*.