

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian Implementasi Model *Problem Based Instruction* Pada Multimedia Berbasis *Adventure Game* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pelajaran Pemrograman Dasar yang dilakukan kepada siswa SMK Negeri 2 Bandung, dapat ditarik beberapa kesimpulan berikut:

- 1) Untuk mengembangkan multimedia pembelajaran dengan mengimplementasikan model *Problem Based Instruction* pada multimedia berbasis *adventure game*, peneliti melakukan beberapa tahap menggunakan metode SHM dan setelah dilakukan validasi oleh ahli, penilaian rata-rata dari keseluruhan aspek memiliki persentase sebesar 86.85%, dan dapat disimpulkan bahwa multimedia dengan mengimplementasikan model *Problem Based Instruction* pada multimedia berbasis *adventure game* ini dikategorikan sangat baik.
- 2) Terdapat peningkatan hasil belajar kognitif pada siswa SMK Negeri 2 Bandung kelas TKI 1 pada mata pelajaran Pemrograman Dasar sebanyak 30 siswa setelah melaksanakan pembelajaran dengan mengimplementasikan model *Problem Based Instruction* pada multimedia berbasis *adventure game*. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*, nilai rata-rata *pretest* sebesar 49.83 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 69.21 dengan dilakukannya uji ANOVA satu jalur mendapatkan kesimpulan bahwa ada peningkatan hasil belajar kognitif siswa.
- 3) Secara keseluruhan aspek penilaian multimedia pembelajaran oleh 10 orang siswa, multimedia ini mendapat rata-rata nilai 669 dari 750 atau sebesar 89.2%. Berdasarkan hal tersebut, Implementasi Model *Problem*

- 4) *Based Instruction* pada Multimedia Berbasis *Adventure Game* untuk Meningkatkan Pemahaman Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar di Kelas X dapat dikategorikan sangat baik dan dapat dijadikan salah satu opsi multimedia bagi guru dalam proses pembelajaran pemrograman dasar.

## 5.2 Saran

Setelah penelitian dilakukan, terdapat beberapa saran dan rekomendasi yang dapat dimanfaatkan untuk penelitian lanjutan atau penelitian yang akan datang. Saran dan rekomendasi tersebut diantaranya:

- 1) Buatlah permainan yang lebih variatif dengan tantangan yang berbeda disetiap levelnya.
- 2) Tambahkan pemanfaatan *database* serta teknologi jaringan sehingga dapat mempermudah guru dalam mengolah data dari hasil pembelajaran menggunakan multimedia tersebut.
- 3) Lakukan pengembangan sistem secara *online* dan buat sistem atau *platform* khusus untuk guru agar guru dapat melakukan monitoring terhadap siswa melalui *platform* tersebut.