

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.