

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

- 5.1.1 Multimedia dikembangkan dengan menerapkan model pembelajaran *inquiry* di dalamnya. Model pembelajaran *inquiry* diterapkan dengan memasukkan langkah-langkahnya ke dalam multimedia. Langkah-langkah model pembelajaran *inquiry* adalah: orientasi, penyajian masalah, hipotesis, pengumpulan data, pengujian hipotesis, dan kesimpulan. Urutan langkah-langkah tersebutlah yang dijadikan acuan dalam perancangan alur multimedia. Sehingga pada setiap langkahnya multimedia ikut berperan dalam pembelajaran dengan model *inquiry*.
- 5.1.2 Dalam mengembangkan multimedia, langkah yang dilakukan peneliti diawali dengan menganalisis materi ajar, kurikulum, pengguna, serta kebutuhan untuk pengembangan multimedia seperti perangkat lunak dan perangkat keras. Setelah itu, peneliti membuat desain multimedia dengan merancang *flowchart* dan *storyboard* serta menyusun konten materi pembelajaran untuk keperluan pengembangan multimedia. Dari desain yang sudah dirancang dikembangkanlah multimedia pembelajaran untuk kemudian diuji kelayakannya. Hasil dari uji kelayakan, multimedia yang dikembangkan termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Rata-rata presentase skor dari setiap aspek yang diujikan adalah sebesar 90,19%.
- 5.1.3 Multimedia diujicobakan kepada siswa dengan jumlah 35 orang. Hasil dari uji coba tersebut, terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan perolehan indeks gain masing-masing kelompok adalah: Kelompok atas sebesar 0,54, kelompok tengah sebesar 0,31, kelompok bawah sebesar 0,52. Indeks gain dari masing-masing kelompok termasuk dalam kategori sedang. Untuk indeks gain dari keseluruhan didapat nilai sebesar 0,38. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dengan kategori “Sedang” setelah penggunaan multimedia. Indeks gain didapat dari hasil pengolahan data nilai *pretest* dan *posttest* siswa.

Muhammad Haris Rusyana, 2018

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME
DENGAN MODEL INQUIRY PADA MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

- 5.1.4 Respon siswa terhadap multimedia yang dikembangkan didapat dari hasil pengisian angket oleh siswa setelah menggunakan multimedia. Berdasarkan hasil olah data angket, diketahui respon siswa terhadap multimedia termasuk dalam kategori “Baik”. Skor rata-rata dari seluruh aspek adalah sebesar 76,18%.

5.2 SARAN

Selama proses penelitian, banyak ditemukan hal-hal yang dapat dijadikan pelajaran oleh peneliti. Berdasarkan temuan tersebut, beberapa saran yang dapat dimanfaatkan oleh pengguna hasil penelitian ini yaitu :

- 5.2.1 Penyajian materi sebaiknya lebih bervariasi, agar siswa lebih tertarik.
- 5.2.2 Memahami model pembelajaran yang digunakan beserta langkah-langkahnya agar hasil yang didapat sesuai dengan tujuan penggunaan model tersebut.
- 5.2.3 Sebaiknya unsur *game* di dalam multimedia lebih berperan dalam penyajian materi.
- 5.2.4 Tidak menambahkan efek-efek yang tidak perlu dalam multimedia. Karena dapat mengalihkan fokus siswa dari materi yang disampaikan.
- 5.2.5 Gunakan *background* suara yang membantu siswa lebih fokus dalam belajar. Sehingga materi pembelajaran dapat dicerna dengan baik oleh siswa.