

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu multimedia animasi interaktif untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Multimedia pembelajaran dikembangkan dengan metode *Teams Games Tournament* yang bertujuan untuk meningkatkan kognitif siswa melalui 5 tahapan pengembangan diantaranya adalah tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Penilaian.
2. Adapun hasil penilain multimedia yang dikembangkan ini mendapat penilaian dari ahli sebesar 76% yang berkategori “Baik”. Berdasarkan hasil penilaian ahli terhadap multimedia ini, dapat disimpulkam bahwa penerapan multimedia animasi interaktif ini layak untuk digunakan.
3. Penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu multimedia animasi interaktif terbukti meningkatkan kognitif siswa. Hal ini didasarkan pada pengujian indeks gain terhadap nilai *pretest* dan *posttest* siswa pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata nilai *pretest* sebesar 53 dan nilai *posttest* sebesar 74.
4. Dari hasil tersebut diperoleh indeks gain sebesar 0.46. Berdasarkan nilai indeks gain tersebut, penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu multimedia animasi interaktif pada mata pelajaran sistem komputer memberikan peningkatan kognitif siswa berkategori sedang.
5. Multimedia pembelajaran animasi interaktif mendapatkan respon positif dari responden siswa. Hal ini dapat dilihat dari perolehan penilaian angket yang telah dibagikan. Multimedia ini mendapat rata-rata persentase sebesar 84,30%. Persentase tersebut masuk kedalam kategori sangat baik. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa siswa merespon positif terhadap multimedia yang digunakan.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat rekomendasi yang dapat dijadikan perbaikan untuk penelitian selanjutnya. Adapun rekomendasi yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil observasi pada penelitian ini, diketahui bahwa terdapat siswa yang sulit untuk fokus pada tahap pematerian, dimana disajikan video berisi beberapa materi tentang sistem bilangan. Hal ini disebabkan oleh perbedaan gaya belajar siswa dan durasi penyajian materi yang terlalu singkat. Maka dari itu untuk penelitian selanjutnya, dalam penyampaian materi pada multimedia pembelajaran animasi interaktif ini tidak hanya dalam bentuk teks berjalan, tetapi dapat disajikan dengan penggunaan animasi yang lebih menarik lainnya.
2. Implementasi media alangkah lebih baik apabila diterapkan satu komputer untuk satu siswa, dan menyediakan fitur untuk diskusi kelompok agar pembelajaran lebih efektif.
3. Perlu dicermati lagi dengan baik tahapan dan langkah-langkah *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran dan penerapannya terhadap multimedia animasi interaktif agar hasil yang didapatkan lebih maksimal.