

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemanfaatan teknologi semakin hari semakin berkembang, hampir semua bidang sudah memanfaatkan teknologi termasuk bidang pendidikan. Hal ini didukung oleh ungkapan (Haryanto, n.d.) yang menyatakan bahwa “dengan majunya teknologi saat ini hampir segala bentuk kegiatan maupun aktifitas pendidikan sudah terkomputerisasi”. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran merupakan salah satu perkembangan teknologi di bidang pendidikan. Dengan adanya teknologi di bidang pendidikan, diharapkan mampu membantu tenaga pendidik dalam proses pembelajaran, bukan menjadi pengganti dalam hal kegiatan belajar mengajar.

Dalam kegiatan belajar mengajar, tenaga pendidik berperan menjadi fasilitator belajar ataupun pelaksana, dimana tenaga pendidik sebagai tempat untuk bertanya dan menggiring peserta didik dalam melakukan kegiatan proses pembelajaran. Guru yang berperan sebagai fasilitator itu artinya guru harus berperan memberikan pelayanan untuk memudahkan siswa dalam kegiatan proses pembelajaran Sanjaya (2008). Dalam proses pembelajaran, interaksi antara tenaga pendidik dan peserta didik sangatlah penting, keaktifan serta minat peserta didik dalam proses pembelajaran sangat mempengaruhi kualitas dari proses pembelajaran yang nantinya mengacu pada peningkatan kualitas pendidikan. Daryanto (2013) mengatakan bahwa “perbaikan kualitas pendidikan diarahkan pada peningkatan kualitas proses pembelajaran, pengadaan buku paket dan buku bacaan atau buku referensi serta alat-alat pendidikan/pembelajaran”. Rusman (2013) mengatakan bahwa “permasalahan utama yang terjadi dalam pendidikan berkaitan dengan kualitas pendidikan itu sendiri, khususnya kualitas pembelajaran”.

Berdasarkan hasil studi lapangan di salah satu SMK Negeri di Kota Bandung mengungkapkan bahwa dari 70 peserta didik kelas X yang diberi angket, 64% diantaranya memilih mata pelajaran Jaringan Dasar sebagai mata pelajaran kejuruan yang dianggap sulit dipahami. Mata pelajaran Jaringan Dasar yang sulit dipahami tersebut terdapat pada materi Topologi Jaringan, Media Transmisi Jaringan dan Perangkat Keras Jaringan. Menurut peserta didik, kesulitan dalam memahami materi tersebut adalah materi tersebut perlu untuk diingat, pemahaman

konsep yang cukup rumit yang dinilai sulit karna siswa merasa selalu tertukar-tukar dalam memahami konsep dari ketiga materi tersebut. Serta karakteristik materi yang teoritis yang menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam proses pembelajaran. Hasil angket studi lapangan oleh siswa terlampir pada lampiran 8. Hal itu diperkuat oleh data yang didapatkan berdasarkan wawancara dengan salah satu tenaga pendidik di SMK tersebut yang menyebutkan bahwa mata pelajaran Jaringan Dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit dipahami oleh peserta didik khususnya materi yang membutuhkan pemahaman konsep seperti Topologi Jaringan, Media Transmisi Jaringan dan Perangkat Keras Jaringan. Selain itu, ketiga materi tersebut sangat teoritis, menjadikan peserta didik sulit memahami, karna materi tersebut membutuhkan pemahaman yang cukup rumit dan siswa kehilangan motivasinya saat proses pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat kendala yang dialami peserta didik dalam proses pemahaman materi dalam pembelajaran Jaringan Dasar yang berakibat pada kualitas pembelajaran. Hasil studi lapangan wawancara terlampir pada lampiran 7.

Kualitas pembelajaran menjadi elemen penting dalam tujuan pembelajaran. Pembelajaran disusun sedemikian rupa untuk menuju pembelajaran yang efektif. Ahim Surachim (2016) mengatakan bahwa "*Effectiveness is the foundation of success has been achieved*". Efektivitas mencakup keseluruhan kegiatan input, proses dan output produk, dalam pengertian input efektivitas merupakan suatu rencana pembelajaran yang terealisasi sesuai standar, dalam pengertian proses efektivitas merupakan pelaksanaan pembelajaran yang lebih bermakna dalam mencapai suatu tujuan, sedangkan dalam pengertian output efektivitas menggambarkan produk atau hasil sesuai dengan harapan.

Banyak aspek yang dinilai untuk mencapai pendidikan yang efektif, seperti rencana implementasi pembelajaran, pengorganisasian pembelajaran dan efektivitas proses pembelajaran. Penelitian kali ini berfokus pada efektivitas proses pembelajaran yang mengacu pada efektivitas kegiatan pembelajaran di sekolah (SMK).

Pembelajaran di sekolah sebagai bagian dari pelaksanaan pendidikan adalah menjadi tanggung jawab pihak sekolah yang bersangkutan. Kegiatan pembelajaran

tersebut meliputi pemilihan alat bantu pembelajaran, metode KBM dan pemanfaatan waktu pada proses pembelajaran (Ahim Surachim, 2016).

Pada penelitian ini dilakukan studi lapangan dan wawancara dengan salah satu tenaga pendidik di SMK, dan didapatkan informasi bahwa sekolah sudah mendukung fasilitas untuk proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran, guru menggunakan model pembelajaran ceramah dan diskusi dengan siswa, serta sudah memanfaatkan penggunaan *powerpoint* pada proses pembelajarannya. Proses pembelajaran tersebut selama ini masih dinilai baik untuk proses pembelajaran, akan tetapi dengan pembelajaran tersebut butuh usaha yang besar terutama dalam pembelajaran konsep/abstrak, karena membutuhkan dukungan yang komperhensif, seperti mempertimbangkan kemampuan sajian bahan ajar untuk mengatasi kendala dalam pembelajaran konsep/abstrak yang sulit untuk dipahami secara kuat oleh siswa, serta untuk mengatasi problematika yang selama ini dialami guru saat mengajar yaitu siswa sulit dikondisikan untuk belajar kondusif, seperti siswa mengantuk dan tidak serius dan tidak focus dalam belajar. Berdasarkan penjelasan tersebut, kegiatan pembelajaran belum efektif dalam pelaksanaannya, hal itu pun berdampak buruk kepada hasil belajar siswa. Guru tersebut setuju bahwa harus ada yang menjadi daya tarik dalam proses pembelajaran sebagai contoh multimedia yang digunakan.

Pemilihan alat bantu pembelajaran, diarahkan kepada KBM (*time on task*) yang efektif dan efisien. Rusman (2013) mengatakan bahwa “media pembelajaran salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar”. Menggunakan multimedia dalam proses pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk berpikir kritis, lebih cenderung untuk mencari informasi dan lebih termotivasi dalam proses belajar. Perhatian peserta didik akan lebih terpusat dan rasa tahunya akan lebih tinggi untuk mempelajari hal-hal lain karena merasa tertarik akan media penyajiannya (Munir, 2012). (Hamalik, 1994) mengatakan bahwa ”fungsi secara umum daripada multimedia pembelajaran adalah untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif, artinya berpengaruh terhadap hasil belajar”. Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran mampu mengatasi problematika proses

belajar mengajar terutama dalam keefektifan pembelajaran yang berpengaruh kepada hasil belajar.

Pembuatan media harus disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran yang ingin dilakukan. Ada beberapa model yang dapat digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran. Salah satu model yang dapat digunakan adalah *Explicit Instruction*. Model pembelajaran *explicit instruction* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola selangkah demi selangkah. Sintak model pembelajaran *explicit instruction* disajikan dalam lima tahap yaitu : menyampaikan tujuan pembelajaran, mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan, membimbing pelatihan, mengecek pemahaman dan umpan balik, serta memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan.” (Trianto, 2009). Metode pembelajaran *explicit instruction* ini merupakan salah satu dari sekian banyak metode yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran, dalam model ini siswa dibimbing selangkah demi selangkah untuk menumbuhkan sikap percaya diri, bersungguh-sungguh dan berani. Dan telah dibuktikan dengan adanya penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Lulu Kamila (2016) yang menggunakan metode *explicit instruction* dalam penerapannya menggunakan multimedia pembelajaran interaktif menyebutkan bahwa metode *explicit instruction* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Amir Ubaidillah (2017) yang menggunakan metode *explicit instruction* dalam penerapannya menggunakan multimedia pembelajaran interaktif menyebutkan bahwa terjadi peningkatan nilai pretest dan posttest pada siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Peningkatan pemahaman dapat dilihat dari nilai gain yang dihasilkan. Nilai gain yang dihasilkan kelas kontrol adalah 0.54 dengan kategori sedang, dan nilai gain yang dihasilkan kelas eksperimen adalah 0.71 dengan kategori tinggi. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa yang belajar dengan metode pembelajaran *explicit instruction* berbantu multimedia interaktif lebih baik daripada siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional.

Berkaitan dengan perkembangan teknologi pendidikan inilah dibutuhkan suatu inovasi dalam hal penerapan kegiatan pembelajaran. Multimedia dengan berbantuan *game* akan menambah daya tarik bagi siswa, selain menjadi daya tarik, *game* memiliki pengaruh tersendiri dalam proses pembelajaran yang efektif. Hal ini diperjelas dengan pernyataan Cordova & Lepper, 1996; Ricci, Salas, & Cannon-Bowers, 1996 (dalam Rosemary Garris, at. al, 2002) “*A second reason underlying current professional interest in computer games is that some empirical evidence exists that games can be effective tools for enhancing learning and understanding of complex subject matter*”. Pemilihan jenis *game* ini disesuaikan dengan karakteristik materi pelajaran dan siswa. Jenis *game* yang dipilih adalah jenis *Simulation Game*, yang termasuk kedalam kategori *Serious Game*. Nurul Fauzia menjelaskan bahwa “... *serious games are used for important issues that are hard to be done in real form. The serious games make an easier way in before the user uses the real thing*”. *Simulation Game* adalah tipe *game* yang memberikan pengalaman atau interaksi sedekat mungkin dengan keadaan yang aslinya, meskipun terkadang keadaan tersebut masih eksperimen atau bahkan fiktif, tapi ada penekanan khusus pada detail dan pengalaman realistik menggunakan keadaan tersebut.

Pada tahapan “membimbing pelatihan” kegiatan yang dilakukan pada latihan ini adalah perintah untuk melakukan suatu gerakan berulang-ulang bertujuan agar koordinasi gerakan itu benar-benar dikuasai dan selalu siap untuk dipergunakan dalam keadaan atau situasi. Dan pada tahapan “mengecek pemahaman dan umpan balik” kegiatan yang dilakukan adalah mengecek pemahaman dan apakah siswa telah berhasil melakukan tugas dengan baik serta memberikan umpan balik. Dengan adanya umpan balik guru dapat mengidentifikasi kesalahan dan menentukan bimbingan motivasional yang sesuai agar siswa dapat melakukan koreksi diri terhadap kesalahan yang telah dibuatnya. Informasi yang didapat dari siswa dapat dijadikan sebagai suatu bahan untuk guru dalam memberikan umpan balik yang sesuai. Hal ini selaras dengan *simulation game*, yang menekankan detail khusus serta pengalaman realistik menggunakan keadaan tersebut. Selain menambah daya tarik siswa dalam

pembelajaran, *simulation game* juga akan membantu siswa untuk mendapatkan simulasi secara jelas dan juga pengalaman sebelum mereka melakukan hal yang nyata.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka judul skripsi yang di angkat penulis adalah “Pengaruh Implementasi Multimedia Pembelajaran *Simulation Game* dalam Metode *Explicit Instruction* terhadap Efektifitas Pembelajaran Jaringan Dasar”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana implementasi multimedia pembelajaran dengan metode *explicit instruction* berbantuan *simulation game*?
2. Bagaimana pengaruh multimedia pembelajaran dengan metode *explicit instruction* berbantuan *simulation game* terhadap efektivitas pembelajaran?
3. Bagaimana tanggapan peserta didik terhadap penerapan multimedia pembelajaran dengan metode *explicit instruction* berbantuan *simulation game*?

1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan yang diteliti tidak meluas, maka penulis membatasi penelitian pada:

- a. Terdapat banyak sub materi dalam mata pelajaran jaringan dasar.
Dalam penelitian ini sub materi yang diambil yaitu Topologi jaringan, Media transmisi jaringan dan Perangkat keras jaringan.
- b. Objek penelitian ini dilakukan di SMKN 2 Bandung, dengan responden siswa kelas X TKI 1 Teknik Komputer dan Informatika
- c. *Simulation game* pada multimedia pembelajaran ini hanya dimasukkan dalam satu tahapan metode pembelajaran *Explicit Instruction*, yaitu pada tahapan mengecek pemahaman dan umpan balik.

- d. Teori efektifitas pembelajaran mengacu pada teori Dr. Ahim Surachim, S.Pd, M.Pd. Ada banyak aspek dalam efektivitas pembelajaran, dalam penelitian ini mengacu pada kegiatan proses pembelajaran.
- e. Instrumen yang digunakan untuk mengukur tanggapan siswa mengacu pada teori Roni Satria Wahono dengan aspek kriteria penilaian yaitu: Aspek Perangkat Lunak, Aspek Pembelajaran, dan Aspek Komunikasi Visual.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini, maka tujuan penelitian ini adalah :

- a. Melakukan implementasi multimedia pembelajaran *simulation game* dalam metode *explicit instruction*
- b. Mengetahui bagaimana pengaruh multimedia pembelajaran *simulation game* dalam metode *explicit instruction* terhadap efektifitas pembelajaran jaringan dasar.
- c. Mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran *simulation game* dalam metode *explicit instruction*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat bagi semua pihak yang terkait, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

Penulis mampu mendapat pengalaman dalam proses perancangan dan implementasi multimedia pembelajaran berbantuan *simulation game* dalam metode *explicit instruction* terhadap efektifitas pembelajaran jaringan dasar.

2. Bagi Peserta didik

Dengan adanya multimedia pembelajaran berbantuan *simulation game* dalam metode *explicit instruction* ini, peserta didik dapat lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran Topologi jaringan.

3. Bagi Pendidik

Dengan adanya multimedia pembelajaran berbantuan *simulation game* dalam metode *explicit instruction* ini pendidik dapat menggunakannya sebagai media

alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran Topologi jaringan, Media Transmisi Jaringan dan Perangkat Keras Jaringan.

4. Bagi dunia pendidikan

Sebagai alternatif multimedia pembelajaran interaktif ini dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri bagi peserta didik sehingga pembelajaran dapat berjalan secara kreatif, menyenangkan dan inovatif.

1.6 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini maka diperlukan definisi operasional dari istilah-istilah berikut:

1) Multimedia Pembelajaran

Multimedia pembelajaran adalah gabungan dari gambar, suara, teks dan video yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran.

2) *Simulation Game*

Simulation Game adalah tipe game yang memberikan pengalaman atau interaksi sedekat mungkin dengan keadaan yang aslinya, meskipun terkadang keadaan tersebut masih eksperimen atau bahkan fiktif, tapi ada penekanan khusus pada detail dan pengalaman realistik menggunakan keadaan tersebut.

3) Metode *Explicit Instruction*

Model pembelajaran *explicit instruction* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola selangkah demi selangkah.

4) Pembelajaran

Pembelajaran dalam penelitian ini adalah suatu proses yang terjadi ketika peserta didik menggunakan multimedia pembelajaran berbantuan *simulation game* dalam metode *explicit instruction* terhadap efektifitas pembelajaran jaringan dasar.

5) Keefektifan Pembelajaran

Keefektifan Pembelajaran merupakan suatu ukuran yang berhubungan dengan tingkat keberhasilan dari suatu proses pembelajaran.

1.7 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara atau masalah yang perlu diteliti lebih lanjut melalui penelitian yang bersangkutan. Dari kerangka pemikiran di atas, penulis merumuskan hipotesis sebagai berikut.

- a. Implementasi multimedia pembelajaran dengan metode *explicit instruction* berbantuan *simulation game* berjalan dengan baik.
- b. Multimedia pembelajaran dengan metode *explicit instruction* berbantuan *simulation game* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap efektivitas pembelajaran jaringan dasar.
- c. Tanggapan peserta didik terhadap penerapan multimedia pembelajaran dengan metode *explicit instruction* berbantuan *simulation game* mendapatkan tanggapan yang sangat baik.

1.8 Struktur Organisasi Skripsi

BAB I PENDAHULUAN

Bab I merupakan awal dari penelitian. Didalamnya berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, hipotesis penelitian dan struktur organisasi skripsi. Latar belakang pada penelitian ini adalah pembelajaran yang telah dilakukan dinilai kurang mendukung tujuan pembelajaran yang diinginkan, proses pembelajaran yang kurang berfokus pada siswa serta penggunaan metode yang dinilai guru kurang tepat pada pembelajaran jaringan dasar yang bersifat konsep, menjadikan siswa sulit memahami pembelajaran yang diberikan dan proses pembelajaran yang dinilai kurang membangkitkan antusias belajar siswa, serta jika dilihat dari hasil belajar yang diperoleh, kurang memenuhi tujuan hasil pembelajaran yang ditetapkan (KKM). Dari latar belakang tersebut dirumuskan masalah yang akan diteliti pada penelitian ini yaitu Bagaimana implementasi multimedia pembelajaran dengan metode *explicit instruction* berbantuan *simulation game*, Bagaimana pengaruh multimedia pembelajaran dengan metode *explicit instruction* berbantuan

simulation game terhadap efektivitas pembelajaran dan Bagaimana tanggapan peserta didik terhadap penerapan multimedia pembelajaran dengan metode *explicit instruction* berbantuan *simulation game*. Batasan masalah pada penelitian ini meliputi materi pembelajaran, objek penelitian, penggunaan *simulation game* dalam multimedia pembelajaran, serta teori efektivitas pembelajaran. Pada tujuan penelitian menjawab poin-poin dari rumusan masalah yang sudah dijabarkan diatas. Definisi Operasional membahas secara ringkas mengenai teori-teori yang digunakan pada penelitian ini. Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara atau dugaan hasil penelitian yang akan dilakukan yaitu Implementasi multimedia pembelajaran dengan metode *explicit instruction* berbantuan *simulation game* berjalan dengan baik, multimedia pembelajaran dengan metode *explicit instruction* berbantuan *simulation game* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap efektivitas pembelajaran jaringan dasar dan Tanggapan peserta didik terhadap penerapan multimedia pembelajaran dengan metode *explicit instruction* berbantuan *simulation game* mendapatkan tanggapan yang sangat baik. Serta yang terakhir yaitu Struktur Organisasi skripsi yang membahas secara singkat isi dari tiap bahasan per-bab pada penulisan skripsi ini.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab II berisi teori yang melandasi penulisan skripsi ini. Teori yang dibahas dalam bab ini adalah teori mengenai Multimedia Pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti sebagai alat bantu pembelajaran yang akan diimplementasikan pada subjek yang diteliti dalam penelitian ini. Metode *Explicit Instruction* merupakan salah satu metode yang akan digunakan pada penelitian ini sebagai metode pembelajaran yang akan diterapkan pada proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran. *Simulation game* merupakan salah satu genre game yang akan dipakai pada penelitian ini guna membantu proses pembelajaran pada multimedia pembelajaran yang akan diimplementasikan. Pembuatan multimedia pembelajaran berbantuan *simulation game* dibuat dengan menggunakan aplikasi *Construct* yang

merupakan *software* untuk membuat game. *Construct* tidak menggunakan bahasa pemrograman khusus karena perintah yang digunakan pada pembuatan *Game* diatur dalam *Even Editor*. Efektivitas Pembelajaran yang merupakan acuan target pembelajaran dalam penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab III berisi penjelasan tentang metode dan prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *mix method* dengan strategi *concurrent embedded*. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest*. Pada penelitian ini menggunakan prosedur penelitian dengan 5 tahapan yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap penilaian. Penentuan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *purposive sampling*. Dalam bab ini juga dijelaskan instrumen yang diperlukan dalam penelitian disertai dengan teknik pengumpulan dan analisis data yang digunakan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV berisi penjelasan tentang hasil dan pembahasan dari penelitian yang dilakukan. Dilakukan analisis umum sebelum penelitian dilakukan, dengan melakukan studi lapangan penyebaran angket dan wawancara kepada tenaga pendidik dan siswa didapati hasil bahwa Mata Pelajaran Jaringan Dasar dan Materi Topologi Jaringan, Media transmisi jaringan, dan Perangkat keras jaringan dianggap sulit oleh siswa, dengan alasan bahwa materi bersifat konsep yang hanya dijelaskan dengan media powerpoint atau hanya penjelasan saja dinilai sulit untuk membuat siswa paham pada materi tersebut. Selanjutnya dilakukan perancangan multimedia pembelajaran berbantuan *game*, setelah itu dilakukan pengujian terhadap multimedia pembelajaran berbantuan *game* yang telah dibuat, dengan perolehan skor 84% yang berada pada kategori sangat layak digunakan untuk penelitian. Selanjutnya dilakukan pretest, dan dibagi kedalam tiga kelas atas, sedang dan bawah. Selanjutnya dilakukan implementasi

multimedia pembelajaran berbantuan *game* pada siswa, setelahnya dilakukan posttest untuk mengetahui hasilnya. Berdasarkan hasil angket tanggapan siswa terhadap multimedia pembelajaran dengan metode *explicit instruction* berbantuan *simulation game* mencapai presentase sebesar 88% disimpulkan bahwa multimedia dinyatakan dinilai “Sangat Baik”. Berdasarkan lembar observasi pada kelas eksperimen memperoleh presentase sebesar 93,48%. Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh metode *explicit instruction* terhadap efektifitas pembelajaran, aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran dinilai sangat baik dan aktif. Penilaian efektifitas pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran dengan metode *explicit instruction* berbantuan *simulation game* oleh observer/guru dengan hasil multimedia pembelajaran yang diterapkan sebesar 80% dan dinilai efektif dalam pembelajaran dikelas. Pada kelas kontrol diperoleh nilai gain sebesar 0,53 dan termasuk kedalam kategori sedang. Hal tersebut menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar dibandingkan hasil pretest sebelum menggunakan multimedia pembelajaran berbantuan *simulation game*. Artinya multimedia pembelajaran berbantuan *simulation game* yang diterapkan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Multimedia pembelajaran secara parsial memiliki pengaruh yang signifikan terhadap efektifitas pembelajaran. Sedangkan *Simulation game* secara parsial tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap efektifitas pembelajaran. Secara simultan multimedia pembelajaran dan *Simulation game* tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap efektifitas pembelajaran.

BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bab V berisi tentang kesimpulan yang didapatkan dari penelitian serta rekomendasi yang ditujukan untuk pengguna hasil penelitian dimana dapat menjadi bahan perbaikan untuk penelitian selanjutnya. Pada penelitian yang telah dilakukan ada beberapa poin yang dapat disimpulkan yaitu penerapan multimedia pembelajaran dengan metode *explicit instruction* dinilai baik untuk diterapkan dalam suatu pembelajaran, pembelajaran menggunakan multimedia

pembelajaran dengan metode *explicit instruction* berbantuan *simulation game* mampu meningkatkan hasil belajar siswa, serta multimedia pembelajaran secara parsial memiliki pengaruh yang signifikan terhadap efektifitas pembelajaran. Sedangkan *Simulation game* secara parsial tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap efektifitas pembelajaran. Secara simultan multimedia pembelajaran dan *Simulation game* tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap efektifitas pembelajaran, dikarenakan faktor kurangnya variasi *game*, serta genre *game* dinilai kurang menarik oleh siswa. Rekomendasi yang dapat diberikan mengacu pada penelitian yang telah dilakukan ini adalah sebaiknya dilakukan perancangan yang lebih baik lagi pada fasilitas-fasilitas yang diberikan dalam media, serta pertimbangan pemilihan genre *game* yang lebih optimal.