

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1 Kesimpulan

Penelitian ini menggunakan metode campuran atau bisa disebut *mixed method*, dimana pada penelitian ini terdapat dua buah penelitian, yaitu penelitian secara kualitatif dan penelitian secara kuantitatif. Penelitian secara kualitatif dilakukan pada saat pengembangan multimedia, penilaian penggunaan metode pembelajaran dan efektivitas pembelajaran dari sudut pandang guru, sedangkan penelitian kuantitatif dilakukan pada saat menganalisa data yang didapatkan setelah penelitian, yaitu menganalisa data peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan multimedia pembelajaran dengan Metode *Explicit Instruction* berbantuan *Simulation Game* pada pembelajaran Jaringan Dasar dan menganalisa tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan multimedia tersebut serta menganalisa besarnya pengaruh multimedia pembelajaran dan *Simulation game* terhadap Efektivitas pembelajaran. Berdasarkan tahapan penelitian yang telah disebutkan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Perancangan multimedia pembelajaran berbantuan *Simulation game* dilakukan dalam beberapa tahap. Tahap yang pertama yaitu dengan merancang multimedia pembelajaran yang nantinya akan dimasukkan metode *Explicit Instruction* saat pembelajaran dikelas. Selanjutnya tahapan yang dilakukan yaitu validasi ahli. Dari tahap validasi ahli diperoleh persentase skor sebesar 85% dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran berbantuan *Simulation Game* yang dikembangkan termasuk ke dalam kategori baik dan dinyatakan layak untuk digunakan.
- 2) Penerapan Multimedia Pembelajaran berbantuan *Simulation Game* dilakukan pada saat pembelajaran dikelas yaitu dengan menerapkan metode *explicit instruction* kedalam multimedia pembelajaran yang digunakan pada saat mengajar, selanjutnya dilakukan penilaian terhadap penerapan multimedia tersebut oleh observer dengan menggunakan Instrumen Lembar Observasi dan Lembar Efektivitas Pembelajaran. Instrumen tersebut digunakan untuk menguji apakah penerapan Multimedia Pembelajaran berbantuan *Simulation Game* dalam metode *explicit instruction* dilakukan dengan baik atau tidak pada

saat pembelajaran di kelas berlangsung dan apakah penerapan tersebut efektif dalam proses pembelajaran. Dari pengujian menggunakan Instrumen Lembar Observasi diperoleh persentase skor sebesar 100% untuk Aktivitas Multimedia dan persentase skor sebesar 93,48% untuk Aktivitas siswa dalam pembelajaran. Sedangkan penilaian efektivitas pembelajaran oleh observer didapatkan perolehan persentase skor sebesar 83,75%, dapat disimpulkan bahwa Penerapan multimedia pembelajaran berbantuan *Simulation Game* dalam metode *Explicit Instruction* berjalan dengan baik dan multimedia pembelajaran tersebut layak untuk diterapkan dalam suatu proses pembelajaran di kelas. Metode pembelajaran dinilai berpengaruh positif terhadap efektivitas pembelajaran dikelas, proses pembelajaran dinilai baik dan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran (Riduwan, 2004).

- 3) Peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Jaringan Dasar setelah menggunakan Multimedia pembelajaran yang dikembangkan berada dalam kategori sedang. Hal ini didasarkan pada perolehan nilai gain sebesar 0,53 (sedang) yang didapatkan dari hasil analisis indeks gain terhadap *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen. Dengan rincian kenaikan gain tiap kelompok kelas atas sebesar 11,44, kelompok kelas tengah sebesar 26,94, dan kelompok bawah sebesar 40,83. Masing-masing kelompok masuk kedalam peningkatan dengan kategori sedang. Terdapat perbedaan signifikan antara nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan multimedia dan nilai rata-rata siswa sesudah menggunakan multimedia. Nilai rata-rata yang didapat siswa sebelum menggunakan multimedia (*pretest*) sebesar 52,85 dan siswa setelah menggunakan multimedia (*posttest*) adalah sebesar 79,15 dimana lebih dari setengah siswa pada kelas ini mengalami kenaikan skor. Dilihat dari perolehan rata-rata *pretest* dan *posttest* terjadi tingkat kenaikan rata-rata sebesar 26,30. Terdapat 82,30% siswa yang mengalami kenaikan nilai dan mencapai nilai KKM. Sehingga dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan multimedia pembelajaran berbantuan *simulation game* dalam metode *explicit instruction* baik untuk digunakan, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

- 4) Tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran berbantuan *simulation game* dalam metode *explicit instruction* pada pembelajaran Jaringan Dasar memperoleh hasil yang positif. Pernyataan tersebut didukung dengan hasil penilaian siswa terhadap multimedia pembelajaran dengan persentase sebesar 88% yang termasuk dalam kategori sangat baik untuk digunakan.
- 5) Multimedia pembelajaran secara parsial memiliki pengaruh yang signifikan terhadap efektifitas pembelajaran dengan perolehan t_{hitung} nilai sebesar 2,043 yaitu lebih besar dari t_{tabel} sebesar 2,03951. Sedangkan *Simulation game* secara parsial tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap Efektivitas Pembelajaran dengan perolehan nilai t_{hitung} sebesar -1,663 yang lebih kecil dari t_{tabel} sebesar 2,03951. Secara simultan multimedia pembelajaran dan *Simulation game* tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap Efektivitas pembelajaran dengan perolehan F_{hitung} sebesar 2,087 lebih kecil dari F_{tabel} sebesar 3,30.

1.2 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi yang ingin disampaikan oleh penulis. Rekomendasi tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Sebaiknya dilakukan perancangan dan pembangunan multimedia pembelajaran berbantuan *game* yang lebih baik, dengan memberikan banyak variasi *game* dan mempertimbangkan pemilihan genre *game* yang diminati oleh siswa, contohnya seperti *adventure game*, *role playing game*, *strategy game*, dll.
- 2) Sebaiknya siswa diberikan pembahasan dari setiap soal yang telah dikerjakan di dalam multimedia, sehingga dapat menambah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.
- 3) Sebaiknya multimedia menyediakan fasilitas untuk memberikan batas waktu pengerjaan ketika siswa sedang menjawab soal dengan tujuan untuk menanamkan kedisiplinan dan rasa tanggung jawab.

- 4) Data yang diperoleh dalam penelitian ini mengacu pada penilaian siswa sebagai sampel. Sebaiknya jika ingin mendapatkan hasil penilaian efektivitas pembelajaran dari sudut pandang observer atau guru. Jumlah sampel harus diperhatikan agar hasilnya mampu mewakili populasi dari strata tersebut.