

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam merancang multimedia interaktif menggunakan metode Inkuiri, maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal, diantaranya sebagai berikut :

- a. Multimedia interaktif yang mengimplementasikan metode Inkuiri dirancang dan dikembangkan menggunakan Model Siklus Hidup Menyeluruh (SHM) yang meliputi 5 tahapan yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan penilaian. Setelah multimedia berhasil dikembangkan, dilakukan validasi ahli media untuk mengetahui apakah multimedia sudah sesuai atau diperlukan perbaikan. Multimedia telah diuji kelayakan dan mendapatkan rata-rata persentase sebesar 87,67% serta termasuk ke dalam kategori “sangat baik” dan layak untuk digunakan.
- b. Peningkatan kemampuan pemahaman kognitif siswa meningkat setelah diterapkannya pembelajaran Pemrograman Dasar khususnya pada materi Fungsi menggunakan multimedia interaktif dengan metode Inkuiri. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai gain sebesar 0,55 yang diinterpretasikan ke dalam tingkat efektivitas “sedang”. Peningkatan hasil tertinggi pada nilai n-gain terjadi pada kelompok atas yang diperoleh nilai gain sebesar 0,52. Peningkatan juga terjadi pada kelompok tengah yaitu 0,54. Sedangkan kelompok bawah mendapatkan gain sebesar 0,62. Dapat disimpulkan dari perolehan nilai gain bahwa penggunaan multimedia interaktif dengan metode Inkuiri pada kelompok atas, kelompok tengah, dan kelompok bawah diinterpretasikan dalam tingkat efektivitas “sedang”.
- c. Tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan multimedia interaktif pada pembelajaran pemrograman dasar memperoleh hasil yang positif. Hal ini didasarkan pada hasil analisis terhadap instrumen tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran dengan nilai rata-rata persentase sebesar 93,33% masuk dalam kategori “Sangat Baik”.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam merancang multimedia interaktif menggunakan gamifikasi, maka terdapat saran yang ingin disampaikan. Adapun saran yang dimaksud adalah sebagai berikut :

- a. Sebaiknya dilakukan perancangan dan pembangunan multimedia pembelajaran interaktif dengan metode Inkuiri yang lebih baik, dengan mengacu pada poin kekurangan yang telah dipaparkan.
- b. Tampilan pada multimedia dibuat lebih menarik lagi dan dapat diterima oleh semua siswa.
- c. Pada saat penggunaan multimedia pembelajaran terdapat peserta didik yang masih kebingungan dalam menjawab soal yang diberikan. Hal ini disebabkan oleh perbedaan kemampuan menangkap materi yang disajikan. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dalam penyajian materi lebih diperbanyak video, agar siswa mampu menangkap materi secara keseluruhan
- d. Sebaiknya siswa diberikan pembahasan dari setiap soal yang telah dikerjakan di dalam multimedia, sehingga dapat menambah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.