

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Setelah melakukan seluruh tahapan penelitian dan mengacu pada rumusan masalah yang telah dipaparkan pada bab 1, didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Multimedia dengan model *Problem Based Learning* (PBL) dirancang dan dibangun menggunakan metode pengembangan perangkat lunak yaitu metode Siklus Hidup Menyeluruh (SHM), melalui tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap penilaian. Multimedia berupa website yang dalam pembuatannya menggunakan bahasa pemrograman PHP dan SQL. Untuk konten materi yang terdapat dalam multimedia dibuat dengan menggunakan adobe premier dan power point yang disesuaikan dengan KD. 3.1 struktur hirarki basis data, KD. 4.1 Mempresentasikan struktur hirarki basis data, KD. 3.7 Bahasa SQL dasar untuk mengelola tabel dalam basis data, KD. 4.7 Membuat kode SQL dasar untuk mengelola tabel dalam basis data, KD. 3.8 Bahasa SQL dasar untuk memanipulasi tabel dalam basis data, KD. 4.8 Membuat kode SQL dasar untuk memanipulasi tabel dalam basis data.
2. Setelah dilakukan penelitian yaitu penerapan multimedia saat pembelajaran Basis Data, terdapat peningkatan pemahaman siswa SMK pada mata pelajaran Basis data. Hal tersebut dibuktikan dengan perhitungan nilai N gain yang menghasilkan nilai rata-rata sebesar 0,30.
3. Multimedia sebagai media pembelajaran pada Basis Data ini dapat berpengaruh positif terhadap pemahaman peserta didik. Hal tersebut dibuktikan melalui perhitungan data hasil kuesioner respon siswa terhadap multimedia, dengan melalui uji validitas, uji reliabilitas dan uji regresi yang dimana didapatkan hasil nilai kolerasi sebesar 0,644 yang dimana menunjukkan bahwa multimedia memiliki keeratan hubungan yang tinggi terhadap pemahaman. Kemudian koefisien regresi untuk multimedia adalah sebesar 0,496 artinya multimedia mempunyai pengaruh yang positif terhadap pemahaman siswa.

Endah Permatasari, 2019

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA DENGAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN BASIS DATA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti mencoba memberikan beberapa saran untuk dijadikan pertimbangan pada penelitian selanjutnya yaitu sebagai berikut:

1. Semua tahapan *Problem Based Learning* (PBL) diterapkan ke dalam multimedia.
2. Evaluasi yang terdapat dalam multimedia ditampilkan secara acak sehingga setiap siswa memiliki pertanyaan yang berbeda.