

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1. Simpulan

Berdasarkan langkah – langkah penelitian dan penerapan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Implementasi multimedia pembelajaran interaktif gamifikasi dengan strategi *scaffolding* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata materi Topologi Jaringan menggunakan model pengembangan multimedia dari Munir (2012) yang terdiri atas lima tahapan, yaitu tahap analisis, desain, pengembangan dan penilaian.
2. Hasil nilai responden setelah menggunakan multimedia yang dikembangkan, apabila dibandingkan dengan nilai yang pernah diperoleh responden saat mempelajari materi jaringan dasar, menunjukkan bawah dari 30 responden, terdapat 26 responden diantaranya mengalami peningkatan serta melebihi KKM mata pelajaran jaringan dasar. Hal ini membuktikan bahwa dengan multimedia yang dikembangkan, dapat meningkatkan pemahaman siswa. Peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran memiliki nilai rata-rata nilai gain sebesar 0,48
3. Tanggapan siswa terhadap multimedia yang diikuti oleh 30 orang responden mendapatkan rata – rata skor 87% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Sehingga dapat disimpulkan, multimedia memiliki pengaruh sedang terhadap peningkatan pemahaman kognitif siswa dalam pembelajaran Topologi Jaringan serta hampir seluruh responden yang menggunakan multimedia pembelajaran yang dikembangkan memberi sambutan yang positif dan multimedia tersebut dinyatakan layak dan dapat bermanfaat bagi siswa.

5.2. Rekomendasi

Berdasarkan hasil dari penelitian dan implementasi multimedia pembelajaran berbasis gamifikasi dengan strategi *scaffolding* yang telah

dilaksanakan, terdapat beberapa rekomendasi yang bisa menjadi pertimbangan dalam penelitian selanjutnya, yaitu :

1. Multimedia yang dikembangkan masih memiliki beberapa keterbatasan, diantaranya adalah kurangnya interaktifitas siswa dalam proses pembelajaran, serta belum adanya fitur timer pada saat melakukan evaluasi.
2. Strategi *scaffolding* dapat dimaksimalkan lagi dengan cara menambahkan fitur kelompok.
3. Rekomendasi untuk peneliti selanjutnya adalah agar bisa meneliti mengenai efektivitas multimedia pembelajaran ini terhadap hasil belajar siswa khususnya terhadap peningkatan pemahaman yang dimiliki.

