

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul Penerapan *Scaffolding* Menggunakan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Game Petualangan untuk Meningkatkan Pemahaman Ekstrapolasi Siswa Kelas X di SMK pada Mata Pelajaran Pemograman Dasar, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan strategi *Scaffolding* menggunakan multimedia pembelajaran dimulai dari menampilkan tahap-tahap strategi *Scaffolding* yang berjumlah lima tahap. Di dalam pembelajaran, multimedia hanya menampilkan empat tahapan pembelajaran menggunakan strategi *Scaffolding* sehingga dapat membantu dalam proses pembelajaran. Tahapan tersebut diantaranya : 1) menetapkan tujuan belajar; 2) mengelompokkan siswa sesuai ZPD untuk menetapkan kelompok belajar yang melibatkan siswa; 3) menjaga perhatian; 4) merancang aktivitas belajar. Tahapan kelima yaitu mengecek dan evaluasi tidak dilakukan di dalam multimedia.
2. Terdapat perbedaan pemahaman ekstrapolasi siswa pada mata pelajaran pemrograman dasar antara pembelajaran menggunakan strategi *scaffolding* berbantuan multimedia pembelajaran *game* petualangan dengan pembelajaran menggunakan strategi *scaffolding* secara konvensional. Dimana kelas eksperimen yang menggunakan multimedia pembelajaran dalam proses pembelajaran mendapatkan hasil belajar lebih unggul dibandingkan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional.
3. Hasil tanggapan siswa terhadap multimedia pembelajaran ini, mendapatkan tanggapan positif dari siswa adalah sebesar 81,14%, dengan demikian nilai yang diperoleh dari angket respon siswa tersebut dapat dikategorikan ke dalam kategori sangat baik.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran untuk penelitian selanjutnya yang dapat dijadikan perbaikan. Beberapa saran dari peneliti adalah sebagai berikut :

1. Untuk penelitian selanjutnya, silahkan lakukan pengembangan yang lebih luas pada multimedia pembelajaran menggunakan strategi *scaffolding* untuk lebih mempermudah siswa dalam memahami materi yang ada di dalamnya.
2. Pada multimedia pembelajaran perlu ditambahkan lebih banyak latihan tentang perulangan agar siswa lebih terlatih pada materi yang disampaikan.
3. Animasi dan materi dapat dikemas secara lebih menarik lagi.
4. Multimedia pembelajaran dapat dibuat berbasis *smartphone* agar lebih mudah diakses, tidak hanya berbasis *desktop*.