

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam merancang multimedia interaktif *kolb's experiential learning model*, maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal, diantaranya sebagai berikut :

1. Multimedia interaktif yang mengimplementasikan *kolb's experiential learning model* 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 88,40% serta termasuk ke dalam kategori “sangat baik” dan layak untuk digunakan.
2. Peningkatan kemampuan pemahaman kognitif siswa cukup membantu terjadinya peningkatan setelah diterapkannya pembelajaran Basis Data khususnya pada materi ERD, DDL, dan DML menggunakan multimedia interaktif *kolb's experiential learning model*. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai gain sebesar 0,56 yang diinterpretasikan ke dalam tingkat efektivitas “sedang”. Peningkatan hasil tertinggi pada nilai n-gain terjadi pada kelompok atas yang diperoleh nilai gain sebesar 0,58. Peningkatan juga terjadi pada kelompok tengah yaitu 0,56. Sedangkan kelompok bawah mendapatkan gain sebesar 0,55 dan rata-rata gain keseluruhan adalah 0,56. Dapat disimpulkan dari perolehan nilai gain bahwa penggunaan multimedia interaktif *kolb's experiential learning model* diinterpretasikan dalam tingkat efektivitas “sedang”.
3. Tanggapan siswa terhadap pembelajaran menggunakan multimedia interaktif pada pembelajaran basis data memperoleh hasil yang positif. Hal ini didasarkan pada hasil analisis terhadap instrumen tanggapan siswa terhadap pembelajaran dengan nilai rata-rata persentase sebesar 93,02% masuk dalam kategori “Sangat Baik”.

5.2 Saran

Setelah Multimedia Interaktif *Kolb's Experiential Learning Model* ini diselesaikan, terdapat beberapa rekomendasi untuk pengembangan ataupun penelitian selanjutnya. Adapun rekomendasi yang dimaksud antara lain:

- a. Berikan pengawasan kepada siswa jika menggunakan multimedia ini dalam pembelajaran. hal tersebut guna membuat multimedia yang digunakan lebih efektif dan mampu mencapai tujuan dalam pembelajaran. Jika dilakukan penelitian secara daring bisa menggunakan aplikasi *video conference*. Dalam penelitian terdapat kendala dengan kondisi siswa dari tiap sekolah yang memiliki fasilitas yang tidak memungkinkan seperti kuota dan memori *handphone*.
- b. Tambahkan animasi pada konten video agar menarik dan materi yang ditampilkan dapat terserap dengan mudah oleh siswa karena dalam penelitian ini konten video hanya berupa slide-slide berisi teks dan *dubbing* suara saja.
- c. Latihan soal kurang banyak dan bervariasi, karena dapat dilihat bahwa nilai rata-rata uji gain keseluruhan hanya menyentuh angka 0,56 yang artinya cukup meningkatkan kognitif tapi belum maksimal dalam pengembangan multimedia ini agar terjadi peningkatan kognitif yang tinggi pada siswa.
- d. Kembangkan multimedia untuk dapat digunakan pada *platform* lain agar meningkatkan aksesibilitas pengguna, seperti desktop yang bisa dipasangkan pada lab.komputer sekolah untuk mendukung pembelajaran di sekolah.
- e. Perhatikan tombol-tombol navigasi yang sekiranya dibutuhkan pada setiap *scene*, seperti tombol kembali dan tombol home, agar aksesibilitas pada media baik. Bisa dilihat pada penelitian ini, penilaian media dari siswa untuk aspek mekanisme memiliki nilai paling kecil yakni 83,90% yang meliputi teknis, navigasi, ejaan dan tata Bahasa, dan penyelesaian. Beberapa responden merasa kesulitan karena tidak dapat secara mudah kembali ke halaman sebelumnya.