

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Setelah melaksanakan penelitian dengan metode penelitian kuantitatif dan model pengembangan media yang mengadaptasi metode Siklus Hidup Menyeluruh (SHM), maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal, diantaranya sebagai berikut :

- a. Media Pembelajaran dirancang agar membantu penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT) dan tidak menghilangkan peranan guru sebagai fasilitator.
- b. Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT) pada media pembelajaran berbantuan *Web* dilakukan pada saat pembelajaran daring. Selanjutnya dilakukan tahap validasi ahli. Dari tahap validasi ahli diperoleh bahwa media pembelajaran berbantuan *Web* yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan.
- c. Peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran pemrograman dasar, indeks gain berada dalam kategori sedang. Hal ini dibuktikan oleh adanya rata-rata nilai pretest sejumlah 56,89 dan rata-rata nilai posttest sejumlah 85,44 dengan rata-rata indeks gain 0,66. Adapun hasil tersebut disebabkan oleh tingkat kepiharian siswa yang berbeda-beda.
- d. Tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan media pembelajaran model *Team Games Tournament*(TGT) berbantuan *Web* 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 86,35% masuk dalam kategori baik.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, terdapat beberapa poin yang disarankan. Adapun diantaranya :

- a. Saat pembelajaran daring, banyak siswa yang berkendala baik dalam segi jaringan internet maupun paket internet yang urang memadai, sebaiknya siswa dikondisikan dahulu baik dari segi jaringan maupun paket internet agar terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif dan lancar.
- b. Pada saat pembelajaran berlangsung masih banyak siswa yang kurang paham bagaimana jika mengakses media pada gawai ponsel pintar, maka sebaiknya media yang disediakan juga harus sudah benar-benar bisa digunakan sempurna baik pada perangkat *desktop* maupun gawai ponsel pintar.
- c. Karena media masih berbentuk *Hardcoding*, membuat media kurang bisa digali potensinya. Diharapkan pada penelitian selanjutnya, media dibuat lebih fleksibel, dapat menginput materi, dan mungkin ditambahkan fitur tambah soal, tugas, dan lain sebagainya.

Media pembelajaran belum sepenuhnya terimplementasikan model *Team Games Tournament* (TGT), masih mengandalkan guru sebagai fasilitator. Maka untuk penelitian selanjutnya, alangkah baik agar model *Team Games Tournament* (TGT) terimplementasikan secara sempurna didalam media pembelajaran tersebut.