

BAB V

KESIMPULAN, SARAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data yang diperoleh dari nilai pretes, postes, angket, dan lembar observasi yang dilaksanakan pada saat penelitian di SMK Negeri 1 Kota Cirebon, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Multimedia Pembelajaran Interaktif dikembangkan dengan lima tahap yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap penilaian.
2. Dari hasil penelitian, menunjukkan penerapan strategi *scaffolding* berbasis multimedia interaktif mampu meningkatkan pemahaman ekstrapolasi siswa SMK pada mata pelajaran pemrograman web dengan bahasa HTML. Peningkatan tiap kelas tersebut dilihat berdasarkan pada nilai gain ternormalisasi yang didapatkan. Nilai gain kelompok atas sebesar 0,61, kelompok sedang 0,59 dan kelompok bawah 0,53. Dari nilai gain tersebut, semua kelas masuk kedalam kriteria “Sedang”. Dan peningkatan pemahaman ekstrapolasi siswa SMK pada mata pelajaran pemrograman web dengan bahasa HTML yang paling signifikan terdapat pada siswa kelompok atas yang selanjutnya diikuti oleh siswa kelompok sedang kemudian siswa kelompok bawah.
3. Terdapat perbedaan peningkatan dalam indikator pemahaman ekstrapolasi. Secara umum, soal tipe C3 memiliki peningkatan lebih baik apabila dibandingkan dengan soal tipe C1 dan soal tipe C2.
4. Hampir seluruh siswa yang telah mengikuti pembelajaran dengan strategi *scaffolding* berbasis multimedia pembelajaran interaktif memberikan respon yang positif. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan persentase sebesar 80,70%. Nilai persentase yang diperoleh tersebut apabila diinterpretasikan terhadap kategori nilai persentase angket terletak pada kategori sangat baik.

B. Saran

Berdasarkan pengalaman dan temuan yang diperoleh selama penelitian, maka dikemukakan beberapa saran yang dapat menjadi masukan bagi beberapa pihak yang bersangkutan, diantaranya :

1. Agar penyajian materi selama proses pembelajaran terkesan menarik dan tidak monoton, lebih baik mencoba menggunakan strategi pembelajaran yang beragam dan lebih menarik minat siswa. Misalnya dengan menggunakan strategi *scaffolding* berbasis multimedia pembelajaran interaktif, yang telah terbukti pada penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman ekstrapolasi siswa serta mendapatkan respon yang positif dari siswa.
2. Apabila guru akan menerapkan strategi *scaffolding* dalam proses pembelajaran, hendaknya dapat memperhatikan waktu dengan baik, dan segala kebutuhan selama proses pembelajaran lebih baik dipersiapkan terlebih dahulu sebelum jam pembelajaran dimulai, supaya tidak mengganggu dan mengurangi jam pelajaran karena digunakan untuk mempersiapkan kebutuhan tersebut.
3. Ketika hendak mengelompokkan siswa kedalam kelompok kecil untuk proses diskusi kelompok, jangan hanya melihat nilai murni siswanya saja akan tetapi lihat pula karakteristik dan gaya belajar siswa pada kelas tersebut.

C. Rekomendasi

Bagi peneliti selanjutnya yang merasa tertarik dengan model strategi pembelajaran *scaffolding* hendaknya peneliti harus mampu memmanagement waktu yang tersedia, supaya setiap langkah pembelajaran yang telah dirancang dapat terealisasikan sesuai rencana.