

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam pengimplementasian model pembelajaran VAK pada multimedia pembelajaran interaktif berbasis *snakes and ladder game* untuk meningkatkan pemahaman ekstrapolasi mahasiswa, peneliti mendapatkan kesimpulan sebagai berikut :

- a. Proses pengembangan multimedia dengan menerapkan model pembelajaran VAK dilakukan dengan tahapan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Tahap pertama adalah tahap analisis, dimana peneliti melakukan tahapan analisis mulai dari identifikasi masalah dalam kehidupan sehari-hari, mencari berbagai referensi dalam studi literatur, dan menganalisis kebutuhan sebelum dilaksanakannya penelitian. Tahap kedua adalah tahap desain, dimana peneliti menyusun instrumen materi, soal, *storyboard, flowchart*, serta melakukan uji validasi materi dan soal terlebih dahulu sebelum digunakan dalam penelitian. Tahap yang ketiga adalah tahap pengembangan, dimana peneliti mulai merancang dan membangun multimedia pembelajaran berbasis *snakes and ladders game* mulai dari pembuatan *asset*, hingga *black box testing*. Pada tahap ini juga, peneliti melakukan uji instrumen soal dan uji validasi media sebelum diimplementasikan kepada mahasiswa. Hasil validasi media oleh ahli mendapatkan penilaian sebesar 82,78% dan masuk kedalam kagetori “Sangat Baik”. Tahapan yang keempat adalah tahap implementasi, dimana peneliti melakukan proses ujicoba kepada mahasiswa yang dimulai dari *pretest*, penggunaan multimedia pembelajaran, sampai dengan *posttest*. Pada tahapan ini pula, mahasiswa diminta untuk mengisi kuisioner dan angket terkait pengalaman dan pendapat mereka terhadap aplikasi *Hallo Vector*. Tahapan terakhir yaitu evaluasi, dimana peneliti mengolah dan menganalisis keseluruhan data penelitian yang sudah didapatkan. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk menganalisis pengaruh multimedia pembelajaran berbasis *snakes and ladders game* terhadap pemahaman mahasiswa dalam materi ruang vektor dan mengevaluasi hasil

tanggapan mahasiswa terhadap aplikasi *Hallo Vector* guna pengembangan selanjutnya.

- b. Setelah menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *snakes and ladders game* yang mengimplementasikan model pembelajaran VAK pada materi ruang vektor, ternyata didapatkan kesimpulan bahwa adanya peningkatan pemahaman ekstrapolasi mahasiswa serta minat dari mahasiswa untuk belajar. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata mahasiswa sebesar 29,3 poin yang awalnya hanya mendapatkan skor 51,7 menjadi 81,0. Selain itu, persentase pemahaman mahasiswa terhadap setiap materi yang terdapat didalam multimedia pembelajaran mendapatkan rata-rata sebesar 89,01%, sehingga dapat dikatakan bahwa mahasiswa dapat memahami isi dari keseluruhan materi dengan adanya multimedia pembelajaran berbasis *snakes and ladders game* ini. Tak hanya dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi ruang vektor, ternyata multimedia pembelajaran berbasis *snakes and ladders game* ini juga meningkatkan minat belajar mahasiswa. Hal ini dapat dilihat dari tanggapan-tanggapan mereka yang terdapat pada kuisisioner dan juga angket.
- c. Respon yang diberikan mahasiswa terhadap penggunaan model VAK pada multimedia pembelajaran berbasis *snakes and ladders game* ini ternyata cukup positif dan membangun. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian tanggapan mahasiswa yang mendapatkan persentase sebesar 85,53% dan masuk kedalam kategori “Sangat Baik”, serta hasil penilaian dari angket dan juga kuisisioner.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam pengimplementasian model pembelajaran VAK pada multimedia pembelajaran interaktif berbasis *snakes and ladder game* serta pembuatan kesimpulan, terdapat beberapa saran yang peneliti berikan untuk penelitian-penelitian kedepannya, yaitu :

- a) *Game* dapat dibuat menjadi *multiplayer* sehingga mahasiswa tidak merasa bosan bermain sendiri.

- b) Penambahan fitur *hint* jawaban pada sesi latihan supaya apabila mahasiswa menemukan jalan buntu dalam menjawab suatu soal, mahasiswa bisa mendapatkan bantuan atau petunjuk dari sistem permainan.
- c) Penambahan fitur kesempatan dan konfirmasi pengulangan pada soal-soal latihan agar mahasiswa dapat memilih apakah ingin kembali ke materi ataukah ingin mencoba kesempatan kedua untuk menjawab soal-soal tersebut dan tidak langsung diarahkan kembali ke materi tertentu.
- d) *Game* dapat dikembangkan menjadi *game online* dan dapat diakses melalui website tertentu sehingga mahasiswa tidak perlu melakukan proses instalasi yang memakan waktu cukup lama, serta dapat diakses dimana dan kapanpun untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang fleksibel.