

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dalam penerapan model pembelajaran *Meaningful Instructional Design* berbantuan multimedia pembelajaran untuk meningkatkan kognitif siswa pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar, Maka peneliti menyimpulkan beberapa hal, diantaranya sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran *Meaningful Instructional Design* memiliki 3 tahapan yaitu *Lead-in*, *Reconstruction* dan *Production*. Tahapan model tersebut diterapkan di multimedia pembelajaran. Pada tahap *Lead-in*, multimedia menampilkan gambar tentang contoh kasus yang terkait materi. Pada tahap *Reconstruction*, multimedia menyajikan materi pembelajaran. Pada tahap *Production*, multimedia menyajikan *game* terkait pembelajaran dan siswa mengerjakan *game* tersebut. Setelah itu guru dan siswa melakukan mediasi mengenai soal pada *game* yang belum dipahami siswa sepenuhnya. Multimedia pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran model *Meaningful Instructional Design* (MID) dikembangkan dalam lima tahap yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, implementasi dan tahap penilaian, yang sebagai berikut:
 - a. Analisis : melakukan studi literatur mengenai model pembelajaran *Meaningful Instructional Design*, multimedia pembelajaran, dan kebutuhan belajar siswa terkait materi *IP Address*.
 - b. Desain : merancang *flowchart*, *storyboard*, dan materi *IP Address* yang akan diterapkan di multimedia pembelajaran.
 - c. Pengembangan : membuat multimedia pembelajaran berdasarkan rancangan yang telah dibuat di tahap desain.
 - d. Implementasi : multimedia menjadi alat bantu guru saat pembelajaran model *Meaningful Instructional Design* di kelas.

- e. Penilaian : siswa memberi tanggapan mengenai multimedia pembelajaran tersebut.
2. Penerapan model pembelajaran *Meaningful Instructional Design* (MID) berbantuan multimedia lebih baik dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis perbedaan rerata. Pada uji hipotesis *posttest* didapat nilai $sig < \alpha = 0,000 < 0,050$, Maka dapat disimpulkan H_1 diterima yang artinya terdapat perbedaan rerata siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian, kualitas rentang perbedaan nilai siswa dibuktikan dengan uji gain ternormalisasi, dari hasil tersebut diperoleh gain kelas eksperimen yaitu 0,5525 dan gain kelas kontrol yaitu 0,3447. Gain kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan kognitif di kelas eksperimen lebih tinggi.
3. Respon siswa terhadap multimedia pembelajaran model *Meaningful Instructional Design* termasuk pada kategori sangat baik. Ini ditunjukkan oleh hasil pengolahan angket respon siswa rata-rata sebesar 86,08% yang merespon positif.

5.2 Saran

Setelah melaksanakan penelitian penerapan model pembelajaran *Meaningful Instructional Design* (MID) berbantuan multimedia untuk meningkatkan kognitif siswa, peneliti merekomendasikan beberapa hal yang kiranya dapat dijadikan pertimbangan dalam kemajuan proses pembelajaran dan penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Memperhatikan proses pembelajaran tahap Reconstruction, karena tahap ini merupakan salah satu tahap yang penting pada model *Meaningful Instructional Design* (MID).
2. Menambahkan simulasi yang terkait dengan konsep sehari-hari yang lebih menarik pada tahap *Production* dan disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan dibahas.
3. Dilakukan mediasi pada tahap Production agar siswa paham betul mengenai materi yang sedang dipelajari sebelum melanjutkan ke materi selanjutnya.

4. Lebih mengembangkan multimedia pembelajaran *Meaningful Instructional Design* dengan desain yang lebih menarik dan sesuai dengan siswa SMK.
5. Mengontrol siswa saat pembelajaran dan mengkondisikan siswa dengan baik karena model *Meaningful Instructional Design* (MID) sangat berpusat pada proses siswa menyerap materi.
6. Bagi guru atau peneliti apabila ingin menggunakan model pembelajaran *Meaningful Instructional Design* dapat lebih kreatif dalam memberikan contoh-contoh atau pengalaman sehari-hari terkait materi pada siswa.