BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitan yang dilakukan dalam merancang pembelajaran *Role-Playing* berbantuan multimedia, maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal, diantaranya sebagai berikut :

a. Peningkatan hasil belajar siswa meningkat setelah pembelajaran *Role-Playing* berbantuan multimedia pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata gain sebesar 0,60 yang diinterpretasikan kedalam tingkat efektifitas "sedang". Nilai gain pada kelas atas sebesar 0,49, kemudian nilai gain pada kelas tengah sebesar 0,63 dan nilai gain pada kelas bawah sebesar 0,66. Dapat disimpulkan dari nilai gain bahwa penggunaan pembelajaran *Role-Playing* berbantuan multimedia pada kelompok atas, kelompok tengah dan kelompok bawah diinterpretasikan dalam tingkat efektivitas "sedang" pengaruhnya terhadap materi pembelajaran topologi jaringan pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar.

b. Tanggapan siswa terhadap pembelajaran pembelajaran *Role-Playing* berbantuan multimedia cukup baik. Siswa memberikan respon terhadap pembelajaran *Role-Playing* berbantuan multimedia ini dengan menggunakan 3 aspek yaitu: Rekayasa Perangkat Lunak, Desain Pembelajaran dan Komunikasi Visual diperoleh dengan nilai rata-rata sebesar 76,04% Dengan kata lain jika diinterpretasikan pembelajaran *Role-Playing* berbantuan multimedia ini dikategorikan "sangat baik".

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitan yang dilakukan dalam merancang pembelajaran *Role-Playing* berbantuan multimedia, maka terdapat saran yang ingin peneliti sampaikan. Adapun saran dimaksud adalah:

a. Sebaiknya menerapkan pembelajaran *Role-Playing* pada materi dan mata pelajaran lainnya.
b. Sebaiknya menerapkan pembelajaran *Role-Playing* pada saat pembelajaran tatap muka