

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan metode problem based learning dalam meningkatkan aspek kognitif siswa SMK pada mata pelajaran dasar desain grafis, diperoleh hasil kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi dan ahli media dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran interaktif termasuk kedalam kategori “sangat baik” untuk digunakan dalam pembelajaran maupun sebagai sumber belajar mandiri dengan presentase tingkat kelayakan sebesar 93,75 oleh ahli materi dan 95,50 oleh ahli media.
2. Berdasarkan hasil temuan di lapangan mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan metode problem based learning dalam meningkatkan aspek kognitif siswa SMK, kemampuan kognitif siswa mengalami peningkatan. Dapat dilihat dari rata-rata nilai pretest siswa sebesar 44,9% sedangkan untuk nilai posttest siswa sebesar 70,8% dengan nilai gain sebesar 42,9166% dalam kategori “sedang”.
3. Berdasarkan hasil respon atau tanggapan siswa terhadap media pembelajaran interaktif, siswa merasa lebih menyenangkan apabila pembelajaran dikemas menarik kedalam media pembelajaran interaktif, ditemukan presentase sebesar 0,78% dengan kategori “baik”.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian perancangan media pembelajaran interaktif hingga penelitian di kelas menggunakan metode problem based learning (PBL) yang telah dilakukan, ada beberapa rekomendasi yang akan disampaikan oleh peneliti, diantaranya sebagai berikut:

1. Mencari data-data atau informasi terkini maupun referensi tentang materi pelajaran yang digunakan sesuai dengan berkembangnya ilmu dan kurikulum yang diterapkan disekolah.
2. Dalam sebuah proses penyajian materi dalam media yaitu desain logo ini, pada bagian materi perlu ditambahkan animasi dan tahapan yang lebih rinci agar siswa dapat belajar secara bertahap dan mendalam.
3. Media pembelajaran interaktif yang dirancang dalam penelitian ini hanya terdapat satu game dan hanya bisa dioperasikan secara maksimal dengan komputer/pc. Berdasarkan hal tersebut saran untuk penelitian selanjutnya yaitu untuk menambahkan game yang dibuat agar lebih bervariasi dan lebih memaksimalkan dalam perancangan media agar dapat dioperasikan di semua device seperti handphone.