



## BAB V

### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### A. Simpulan

##### 1. Simpulan Umum

Berdasarkan perolehan data dari penelitian hasil belajar pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi dengan pokok bahasan *Microsoft Access*, secara umum dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan multimedia interaktif Model *Drill* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMK Medina. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar ranah kognitif yang signifikan setelah adanya perlakuan dibandingkan dengan sebelum adanya perlakuan.

##### 2. Simpulan Khusus

Berdasarkan perolehan data, secara khusus dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara menerapkan multimedia interaktif Model *Drill* terhadap peningkatan hasil belajar ranah kognitif aspek mengingat, aspek memahami, dan aspek menerapkan pada Mata Pelajaran KKPI siswa kelas XI SMK Medina Bandung. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil perolehan nilai soal aspek mengingat (C1), aspek memahami (C2) dan aspek menerapkan (C3) pada saat *posttest* lebih besar daripada hasil *pretest*.

1. Pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif Model *Drill* terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan pada ranah kognitif aspek mengingat setelah di terapkannya Multimedia interaktif Model *Drill* pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di SMK Medina.

2. Pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif Model *Drill* terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan pada ranah kognitif aspek memahami setelah di terapkannya Multimedia interaktif Model *Drill* pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di SMK Medina.
3. Pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif Model *Drill* terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan pada ranah kognitif aspek menerapkan setelah di terapkannya Multimedia interaktif Model *Drill* pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di SMK Medina.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif Model *Drill* memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran KKPI, yang dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek mengingat, aspek memahami, dan aspek menerapkan pada Mata Pelajaran KKPI siswa kelas XI SMK Medina setelah diterapkan multimedia interaktif Model *Drill*.

## **B. Rekomendasi**

### **a. Teoritis**

Berdasarkan simpulan dari penelitian ini, bahwa penggunaan multimedia interaktif Model *Drill* dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa, terutama pada ranah kognitif aspek mengingat, aspek memahami, aspek menerapkan pada Mata Pelajaran KKPI.

### **b. Praktis**

#### **1) Kepada Pihak Sekolah**

##### **a) Bagi Siswa**

Penggunaan multimedia interaktif Model *Drill* pada Mata Pelajaran KKPI diharapkan dapat memberikan pengalaman proses pengalaman yang baru bagi siswa, sehingga

dapat memberikan daya tarik dan motivasi lebih pada diri siswa dalam proses belajar yang terus menerus.

b) Bagi Guru

Penggunaan multimedia interaktif Model *Drill*, diharapkan menjadi suatu informasi baru kepada guru sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengaplikasikan multimedia interaktif Model *Drill*. prasarana media yang telah tersedia. Karena dengan adanya Selain itu, agar para guru dapat mengoptimalkan penggunaan sarana menerapkan media pembelajaran diharapkan siswa dan guru dapat bersinergi agar tercapainya suatu peningkatan hasil belajar siswa pada setiap Mata Pelajaran yang diajarkan.

**2. Kepada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.**

**a) Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan sumbangsih bagi disiplin ilmu Teknologi Pendidikan dalam mengembangkan inovasi, menciptakan, dan mengembangkan pembelajaran di bidang multimedia interaktif. Khususnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Penggunaan multimedia interaktif Model *Drill*. Dengan perkembangan dibidang pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan diharapkan lebih memperdalam konsep media pembelajaran yang digunakan. Dengan demikian, peneltian ini diharapkan dapat di jadikan referensi dengan mata kuliah media pembelajaran, dan dapat memberikan sumbangsih bagi disiplin ilmu teknologi pendidikan dalam pengembangan media pembelajaran sebagai suatu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Penggunaan multimedia interaktif Model *Drill* ini merupakan pengalaman baru dalam proses kegiatan pembelajaran pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi di SMK Medina Bandung. Oleh karena itu, jurusan Kurikulum dan Teknologi pendidikan sebagai pengembang kurikulum dan media pembelajaran diharapkan dapat mensosialisasikan dan mengembangkan berbagai keterampilan belajar dan berfikir yang efektif dalam memaksimalkan suatu proses kegiatan pembelajaran.

### **3. Kepada Peneliti Selanjutnya.**

Berdasarkan hasil temuan dalam penelitian ini, menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif Model *Drill* ini memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan pembelajaran selain itu telah efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai rujukan bagi peneliti selanjutnya, terutama yang berminat melakukan penelitian tentang multimedia interaktif Model *Drill*.

Kedepannya, untuk peneliti selanjutnya diharapkan agar dapat lebih kreatif dan inovatif lagi dalam mengembangkan sebuah program multimedia agar mempunyai daya tarik lebih bagi siswa dalam memahami materi pelajaran, terutama dalam proses belajar terus menerus. Peneliti merekomendasikan kepada peneliti selanjutnya untuk menggunakan multimedia interaktif Model *Drill* ini sebagai alat evaluasi pembelajaran pada Mata Pelajaran KKPI pada ranah kognitif aspek C4, C5, C6 dan pada ranah afektif dan psikomotor.