

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Secara umum, game edukasi Ghatotkode ini didesain menjadi game bertipe petualangan yang mengajak penggunanya untuk memerankan sebuah tokoh yang ditugaskan untuk memecahkan sebuah kode rahasia. Materi pelajaran akan disisipkan pada tiap sesi level belajar yang diharuskan diikuti oleh pengguna dalam petualangan tersebut. Soal-soal evaluasi disajikan dalam bentuk tantangan seperti latihan terbimbing untuk mendapatkan gulungan sakral dan merebut kembali satelit yang dikuasai musuh untuk membebaskan dari penjajahan cyber. educational games ini juga menyediakan permainan tambahan lain, yakni permainan yang bebas dipilih pengguna sesuai level yang telah ditempuh pada permainan petualangan untuk mengumpulkan poin sebanyak banyaknya agar mendapatkan ranking pertama pengguna. Sedangkan konsep multimedia *educational games* ini kemudian diberi judul Ghatotkode : Kode Rahasia Pembebasan Indonesia Dari Penjajah Cyber. desain multimedia ini meliputi *flowchart*, *storyboard*, dan *user interface*, serta model integrasi dengan *facebook application*, secara detail tersedia dalam dokumen lampiran D.

2. Ditinjau data uji prestasi belajar menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media pembelajaran yang telah dibuat dalam pembelajaran TIK dikelas dan pembelajaran mandiri dirumah dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
3. Respon siswa terhadap pembelajaran TIK dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dibuat cukup positif dilihat dari hasil angket berupa persentasi jawaban siswa. Hasil penelitian menggambarkan bahwa minat siswa terhadap TIK, keaktifan siswa, dan kemampuan siswa dalam memahami materi TIK meningkat dengan menggunakan media ini. Selain itu, hampir seluruh siswa memberikan respon positif mengenai pembelajaran yang menggunakan multimedia pembelajaran ini, dalam konteks dapat membawa manfaat, menarik dan mudah digunakan sebagai fasilitas dalam belajar.

B. Rekomendasi

Dari penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran yang telah dilaksanakan, ada beberapa rekomendasi yang ingin disampaikan peneliti diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi Siswa Pengguna Media

Dari hasil penelitian ini dihasilkan produk dari sistem dan pemodelan sistem yang dibuat untuk membantu dan mendukung proses pembelajaran TIK SMA pokok bahasan Sistem Bilangan Biner agar bisa mengembangkannya kepada

pembelajaran yang lebih mandiri lagi sehingga peserta didik dapat memanfaatkan secara maksimal diluar kelas.

Keberadaan media ini akan lebih baik apabila didukung oleh semakin banyaknya produk sejenis yang mengatasi masalah yang beragam, sehingga tidak hanya pokok bahasan Sistem Bilangan Biner saja yang bisa diatasi oleh produk tersebut, akan tetapi pokok bahasan yang lainnya juga bisa didukung.

2. Bagi Sekolah Pengguna Media

Penelitian ini dilakukan di SMA Angkasa Bandung, namun media ini secara umum dapat digunakan oleh seluruh sekolah yang membutuhkan media pembelajaran berbasis Game Edukasi pokok bahasan Sistem Bilangan Biner. Direkomendasikan agar pihak sekolah lebih peduli dan lebih inovatif lagi dalam mengembangkan sistem pembelajaran yang ada dan mengembangkan media-media pendukung untuk meningkatkan pemahaman siswa.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya direkomendasikan agar penelitian dan pengembangan ini bisa dilaksanakan lebih mendalam menggunakan metode R&D lebih lengkap lagi agar produk yang dihasilkan bisa lebih kaya dan lebih bermanfaat. Penelitian selanjutnya pun bisa melihat dari segi fleksibilitas pemanfaatan produk yang dibuat, agar bisa digunakan oleh berbagai mata pelajaran secara general.

Peneliti sangat menyadari bahwa penelitian yang sekarang dilakukan hanyalah merupakan tingkatan awal dari proses penelitian media pembelajaran khususnya media pembelajaran berbasis Game edukasi yang diintegrasikan dengan situs *facebook*, sehingga pelaksanaan penelitian selanjutnya akan sangat berharga bagi dunia pendidikan serta ilmu pengetahuan dan teknologi.

