

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan tahap penelitian yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Merancang dan membangun multimedia pembelajaran interaktif *game* berbasis strategi TANDUR dilakukan dengan tahapan berikut :
 - a. Tahap analisis : dilakukan studi lapangan dengan cara wawancara kepada guru, menyebarkan angket kepada siswa, dan menganalisis kebutuhan multimedia yang dikembangkan.
 - b. Tahap desain : menyusun RPP, menyusun instrumen penelitian, menyusun materi, merancang *flowchart* dan *storyboard* dengan menerapkan strategi TANDUR ke dalam multimedia.
 - c. Tahap pengembangan : pembuatan multimedia pembelajaran interaktif *game* berbasis strategi TANDUR.
 - d. Tahap implementasi : proses kegiatan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif.
 - e. Tahap penelitian : pada akhir pertemuan, angket tanggapan siswa diisi oleh siswa mengenai multimedia pembelajaran interaktif.
2. Penggunaan strategi pembelajaran TANDUR terdapat dalam multimedia pembelajaran dengan tahapan pada setiap levelnya yaitu Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, Rayakan. Tumbuhkan untuk meningkatkan motivasi siswa dengan membuat analogi materi pada kehidupan sehari-hari, Alami siswa mendapatkan pengalaman mengenai materi yang akan disampaikan dalam bentuk video, Namai siswa menentukan kata kunci dan pengertian dari materi dengan permainan *drag & drop*, Demonstrasi siswa menyelesaikan

suatu kasus tertentu dengan mengaitkan materi yang telah disampaikan, Ulangi siswa mengulangi materi yang telah disampaikan dengan cara evaluasi, Rayakan siswa mendapat apresiasi atas apa yang telah diraihny dengan cara menampilkan nilai, koin, serta kunci yang telah didapat juga kata selamat dan siswa dapat melanjutkan ke level selanjutnya.

3. Pada pengolahan data, data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Setelah data berdistribusi normal, data tersebut pun bersifat homogen. Selanjutnya terdapat perbedaan yang signifikan antara rerata nilai siswa kelompok atas, kelompok tengah dan kelompok bawah.
4. Terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran interaktif *game* berbasis strategi TANDUR. Untuk nilai *posttest* diperoleh nilai rerata untuk siswa kelompok atas 86,3 meningkat 26,3 kelompok tengah 72,9 meningkat 36,9 dan kelompok bawah 61,1 meningkat 25,7. Hal ini menunjukkan kelompok atas mempunyai peningkatan nilai rerata paling signifikan dibanding kelompok tengah dan kelompok bawah. Jika dilihat dari indeks gain, nilai $\langle g \rangle$ untuk kelompok atas adalah 0,7 masuk kriteria tinggi, nilai $\langle g \rangle$ untuk kelompok tengah adalah 0,6 masuk kriteria sedang dan nilai $\langle g \rangle$ untuk kelompok bawah adalah 0,4 masuk kriteria sedang.
5. Tanggapan siswa terhadap multimedia pembelajaran interaktif *game* berbasis strategi TANDUR termasuk dalam kriteria baik yaitu dengan presentase sebesar 76%.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, rekomendasi yang dapat disimpulkan oleh peneliti adalah sebagai berikut

1. Tantangan dalam *game* perlu dikembangkan ditambahkan lagi agar siswa lebih termotivasi untuk belajar.

2. Perlu dikaji lebih dalam mengenai setiap tahapan pada strategi TANDUR, agar hasil yang didapatkan lebih maksimal. Misalnya pada tahap alami yang merupakan bagian dari strategi TANDUR sebaiknya benar-benar membuat siswa merasakan pengalaman yang benar-benar nyata dialami oleh siswa pada. Jadi bukan hanya menyajikan dalam bentuk video atau tulisan saja tapi sebaiknya ada interaksi siswa dengan cara ikut terlibat pada sesi alami ini, sehingga lebih mendorong minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran.