

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam membangun multimedia berbasis *game puzzle* menggunakan metode *programmed instruction*, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Multimedia berbasis *game puzzle* dikembangkan menggunakan metode *programmed instruction*. Metode ini merupakan metode yang disusun secara sistematis darimulai penyampaian materi sampai dengan evaluasi. Tahapan yang dilakukan dalam merancang dan membangun berbasis *game puzzle* menggunakan *metode programmed instruction* diantaranya adalah tahap analisis (umum, pengguna, perangkat lunak, dan perangkat keras); tahap desain (materi, model, soal, *flowchart*, *storyboard*); tahap pengembangan (antarmuka, pengkodean, pengujian, dan validasi ahli); tahap implementasi (uji coba produk di lapangan); dan penilaian. Berdasarkan hasil penilaian ahli, multimedia yang dikembangkan termasuk pada kategori “Sangat Baik”. Multimedia berbasis *game puzzle* menggunakan metode *programmed instruction* mendapatkan respon positif dari responden siswa kelas X TKJ di SMK. Hal ini dapat dilihat dari perolehan penilaian dari angket yang telah dibagikan. Multimedia ini mendapat rata-rata persentase sebesar 78.9% secara keseluruhan. Persentase tersebut masuk ke dalam kategori sangat baik sehingga multimedia ini layak digunakan dan diimplementasikan dalam proses pembelajaran
2. Pemahaman ekstrapolasi siswa terhadap materi setelah menggunakan multimedia berbasis *game puzzle* menggunakan metode *programmed instruction* mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari perbandingan nilai yang telah didapat siswa sebelum menggunakan multimedia dengan sesudah menggunakan multimedia.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat dijadikan perbaikan untuk penelitian selanjutnya. Beberapa rekomendasi dari peneliti adalah sebagai berikut:

1. Apabila multimedia yang telah dibangun ini akan dikembangkan lagi, tambahkan fitur pilih karakter, pilih latar musik, menampilkan soal yang dijawab salah pada saat evaluasi, dan menampilkan nilai yang didapat pengguna dalam setiap levelnya.
2. Dalam pengembangan selanjutnya, dapat dikembangkan dalam bentuk 3 dimensi agar lebih menarik.
3. Implementasi metode *programmed instruction* di dalam multimedia perlu dimaksimalkan lagi pada setiap tahapannya.
4. Dalam menerapkan metode *programmed instruction*, perhatikan alokasi waktu yang diberikan agar pembelajaran di kelas lebih efektif.