

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

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

1. Implementasi model *explicit instruction* dalam pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *game adventure* dilakukan dengan tahapan berikut :
 - a. Tahap Analisis : pada tahap awal pengembangan multimedia ini, dilakukan studi lapangan berupa penyebaran angket dan wawancara kepada siswa dan guru
 - b. Desain Multimedia : pada tahap desain, menentukan materi ajar yang digunakan, membuat diagram alir (*flowchart*) multimedia, membuat papan cerita (*storyboard*) multimedia, dan merancang penyampaian materi yang disesuaikan dengan model pembelajaran *explicit instruction*
 - c. Produksi Multimedia : pada tahap produksi multimedia, membuat multimedia sesuai dengan desain yang telah dibuat.
 - d. Validasi Ahli : multimedia yang telah dibuat diujicobakan pada ahli multimedia agar sesuai dengan sasaran dan tujuan pembuatan multimedia.
 - e. Revisi : pada tahap revisi, melakukan perbaikan multimedia berdasarkan rekomendasi hasil ahli multimedia pada tahap validasi ahli.
 - f. Uji Coba Produk : pada tahap ini, multimedia yang dikembangkan diujicobakan pada pengguna.

2. Peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa dengan menggunakan multimedia pembelajaran *game adventure* menggunakan model *explicit instruction* memperoleh gain rata-rata kelompok atas sebesar 0,48, kelompok tengah 0,40 dan kelompok bawah 0,45. Dapat disimpulkan dari perolehan nilai gain yang telah dinormalisasi bahwa penggunaan multimedia pembelajaran *game adventure* menggunakan model *explicit instruction* dikategorikan sedang pengaruhnya terhadap pembelajaran domain hosting pada mata pelajaran pemrograman web. Multimedia pembelajaran *game adventure* menggunakan model *explicit instruction* mendapatkan respon positif dari siswa dengan rata-rata presentase sebesar 86% yang dapat dikategorikan sangat baik. Dengan rincian 82% untuk aspek rekayasa perangkat lunak, 87% untuk aspek pembelajaran dan 89% untuk aspek komunikasi visual.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran, antara lain :

1. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan multimedia pembelajaran *game adventure* dengan menggunakan model *Explicit Instruction* mulai dari tahap tujuan, materi, demonstrasi, latihan terbimbing, latihan mandiri, dan evaluasi.
2. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menambahkan alokasi waktu pembelajaran sehingga model pembelajaran *explicit instruction* dapat diterapkan dengan maksimal.