

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan tahapan penelitian yang sudah dilakukan dalam merancang dan membangun multimedia pembelajaran berbasis bingo game dengan menggunakan model *learning cycle 5E* dengan materi form, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Rancang bangun multimedia pembelajaran berbasis *advanture game* ini meliputi beberapa tahapan diantaranya analisis (umum, karakteristik pengguna dan kebutuhan perangkat lunak); desain (materi dan model *Learning Cycle 5E*, *flowchart*, *storyboard*); pengembangan yang terdiri dari pembuatan multimedia, implementasi multimedia, kemudian penilaian multimedia.
2. Responden yang diuji cobakan multimedia pembelajaran berbasis *advanture game* dengan model *learning cycle 5E* akan dapat meningkatkan pemahaman siswa yang berdampak dengan peningkatan hasil belajar dilihat dari anket yang diberikan bahwa rata-rata nilai *pretest* yaitu sebesar 49,88 menjadi 82,48 pada saat *posttest* setelah menggunakan multimedia. Responden juga memberikan tanggapan yang positif yaitu mereka lebih semangat dan termotivasi untuk belajar dan lebih memahami mata pelajaran pemrograman *web*. hal ini diperoleh berdasarkan hasil angket penilaian dari aspek rekayasa perangkat lunak, aspek, pembelajaran, serta aspek komunikasi visual, multimedia ini termasuk dalam kategori baik dengan rata-rata 92%, sehingga layak untuk digunakan dan diimplementasikan dalam membantu proses pembelajaran.

## 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 model pembelajaran *Learning Cycle 5E*, agar hasil yang didapatkan lebih maksimal. model ini 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.
3. Disetiap langkah *learning cycle 5E* ditambahkan sebuah evaluasi agar model ini berjalan dengan baik pada multimedia.