

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis game kuis dengan metode *drill*, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Implementasi metode *drill* dalam pengembangan multimedia pembelajaran berbentuk *game quis* dilakukan dengan tahapan berikut :
 - Tahap Analisis: Pada tahap awal pengembangan multimedia pembelajaran ini, dilakukan studi lapangan berupa wawancara kepada guru dan siswa.
 - Tahap Desain Multimedia : pada tahap desain dilakukan untuk menentukan materi ajar yang akan digunakan, membuat diagram alir (*flowchart*) multimedia, membuat *storyboard* multimedia.
 - Tahap produksi multimedia : Pada tahap produksi membuat multimedia yang sesuai dengan desain yang telah dibuat.
 - Tahap Validasi Ahli : Pada tahap validasi ahli, multimedia yang telah dibuat diujicobakan pada ahli multimedia agar sesuai dengan sasaran dan tujuan pembuatan multimedia.
 - Tahap Revisi : Pada tahap revisi, dilakukan perbaikan multimedia berdasarkan rekomendasi hasil ahli multimedia pada tahap validasi ahli.
 - Tahap uji coba produk : Pada tahap ujicoba produk, multimedia yang dikembangkan diujicobakan pada pengguna.

2. Peningkatan pemahaman siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan multimedia pembelajaran berbentuk *game quis* menggunakan metode *drill* memperoleh gain rata-rata kelompok atas sebesar 0,50, kelompok tengah 0,46, dan kelompok bawah 0,45. Dapat disimpulkan dari perolehan nilai gain yang telah dinormalisasi bahwa penggunaan multimedia pembelajaran berbentuk *game quis* menggunakan metode *drill* dikategorikan sedang pengaruhnya terhadap pembelajaran pada matapelajaran Jaringan Dasar. Multimedia pembelajaran berbentuk *game quis* menggunakan metode *drill* mendapat respon positif dari siswa dengan rata-rata persentase sebesar 83,27% yang dapat dikategorikan sangat baik. Dengan rincian 83,01% untuk aspek perangkat lunak, 83,76 untuk aspek pembelajaran, 83,05% untuk aspek komunikasi visual.

5.2 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. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan multimedia pembelajaran berbentuk *game quis* dengan menggunakan metode *drill* mulai dari tahap tujuan, materi, latihan dan evaluasi.
2. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menambahkan alokasi waktu pembelajaran sehingga metode *drill* dapat diterapkan dengan maksimal.
3. Penelitian selanjutnya diharapkan menganalisis yang berhubungan dengan konten seperti memilih materi-materi yang bisa diletakkan di dalam multimedia, materi yang bisa di sampaikan secara lisan, dan materi yang bisa di cari dari sumber-sumber yang lain.