

## BAB V

### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### A. Simpulan

Berdasarkan tahapan penelitian yang telah dilakukan penulis dalam merancang dan membangun multimedia interaktif berbasis *educational game* dengan model *learning cycle 7E* pada pelajaran administrasi *server*, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Rancang bangun multimedia ini meliputi lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan penilaian. Pembangunan multimedia ini melibatkan elemen multimedia seperti teks, grafik, audio, video, animasi, dan interaktivitas yang dikemas dalam program Construct 2 yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat *game* dan menyimpan data. Tahapan model LC 7E disesuaikan dengan isi materi pelajaran administrasi *server* dan diintegrasikan kedalam multimedia interaktif berbasis *educational game*.
2. Terjadi peningkatan pemahaman ekstrapolasi pada siswa yang diukur berdasarkan kenaikan hasil rata-rata nilai evaluasi yaitu sebesar 25. Nilai evaluasi yang diperoleh sebelum menggunakan multimedia adalah 46 dan meningkat menjadi 71 setelah menggunakan multimedia.
3. Multimedia ini termasuk dalam kategori baik dengan persentase keseluruhan sebesar 86% yang mencakup aspek *game* 86%, aspek materi 86%, dan aspek desain 85%. Siswa juga memberikan tanggapan positif diantaranya: menjadi lebih mudah memahami materi untuk instalasi dan konfigurasi *server*, lebih semangat dan meningkatkan motivasi belajar, serta pembelajaran menjadi lebih menarik, asyik, dan seru.

#### B. Rekomendasi

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

1. Multimedia yang dirancang dan dibangun ini sebaiknya ditambahkan proses

Dian Citra Buana, 2016

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS EDUCATIONAL GAME DENGAN MODEL LC 7E UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN EKSTRAPOLASI PADA PELAJARAN ADMINISTRASI SERVER**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

validasi ahli (*judgment*) terhadap model pembelajaran oleh ahli model pembelajaran *learning cycle 7E*. Hal ini dimaksudkan untuk

memastikan bahwa langkah-langkah pembelajaran model *learning cycle 7E* yang diimplementasikan pada multimedia ini memang telah tepat dan sesuai.

2. Multimedia yang dihasilkan belum diketahui peningkatan pemahaman ekstrapolasi secara signifikan. Hal ini disebabkan karena penelitian diujikan pada siswa yang sudah pernah belajar mata pelajaran administrasi *server* untuk melihat bahwa penyusunan materi dalam multimedia pembelajaran sudah sesuai dan berjalan sebagaimana mestinya. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya dapat menggunakan multimedia pembelajaran ini untuk melihat seberapa signifikan peningkatan ekstrapolasi saat proses pembelajaran dengan membandingkan yang tidak memakai multimedia dengan yang memakai multimedia ini.
3. Untuk penelitian selanjutnya, lebih baik jika dilakukan analisa terhadap faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi peningkatan pemahaman ekstrapolasi siswa, misalnya: *games*, model pembelajaran, guru, dan lain-lain, serta besaran nilai kontribusi dari tiap faktor.