

## BAB V

### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### 5.1. Simpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian, maka kesimpulan yang dapat diperoleh dari penerapan model *brain based learning* (BBL) berbantuan multimedia interaktif *adventure game* untuk meningkatkan pemahaman siswa SMK adalah sebagai berikut :

1. Penerapan model *brain based learning* (BBL) berbantuan multimedia interaktif *adventure game* dikembangkan dalam lima tahap yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, implementasi, dan tahap penilaian.
2. Penerapan model *brain based learning* (BBL) berbantuan multimedia interaktif *adventure game* cukup baik dalam meningkatkan pemahaman siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* dengan rerata *pretest* adalah 50.19 dan rerata *posttest* adalah 68.12, dan mendapatkan nilai gain sebesar 0.35 yang termasuk interpretasi “Sedang”. Maka dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan signifikan antara sebelum *pretest* dan sesudah *posttest* yang telah dilakukan oleh semua siswa, dan untuk mengukur bahwa ada peningkatan pemahaman dengan menggunakan gain. Dengan membandingkan hasil sebelum dan sesudah dalam menerapkan pembelajaran model *brain based learning* (BBL) berbantuan multimedia interaktif *adventure game* di dalam kelas walaupun peningkatan pemahaman siswa hanya di tingkat sedang.
3. Respon siswa sangat baik terhadap pembelajaran yang menerapkan model *brain based learning* (BBL) berbantuan multimedia interaktif *adventure game*.

#### 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. Perlu dikembangkan lagi dalam permainan pertualangan yang lebih menantang lagi, dan menampilkan nilai/poin disetiap selesai pertualangan yang telah diselesaikan pada setiap levelnya, desain multimedia yang lebih menarik.
2. Dalam pengembangan selanjutnya, dapat dikembangkan karakter dalam bentuk selain 2D misalnya 3D, 4D bahkan 8D agar lebih menarik.
3. Dalam menerapkan model pembelajaran *brain based learning* (BBL) ke dalam multimedia, prinsip dan strategi yang terdapat dalam model BBL, khususnya pada prinsip gerakan fisik, untuk penelitian selanjutnya diharapkan untuk mengajak semua siswa senam otak (*brain gym*) sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan model pembelajaran brain based learning (BBL) di dalam proses pembelajaran.