BAB V
SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian rancang bangun multimedia pembelajaran dengan model *means-endsanalysis* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Pemrograman Dasar yang telah dilakukan melalui beberapa tahapan dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Pembangunan multimedia dilakukan berdasarkan hasil analisis permasalahan yang terdapat dilapangan. Tahapan yang dilakukan dalam membangun multimedia pembelajaran dengan model *means-endsanalysis*adalah tahap pengumpulan informasi (studi literatur, studi lapangan), tahap perancangan multimedia berbasis MEA (perancangan materi, flowchart, *storyboard*), tahap pembangunan multimedia dengan model *waterfall*, dan terakhir adalah tahap implementasi. Pembangunan dilakukan menggunakan *gameengine*Construct 2. Dari hasil penilaian oleh ahli materi dan ahli media, multimedia ini mendapatkan penilaian dengan kategori sangat baik dan layak untuk digunakan dalam penelitian.
2. Penggunaan multimedia pembelajaran berbasis dengan model *means-endsanalysis* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa dengan kategori sedang.
3. Multimedia pembelajaran berbasis dengan model *means-endsanalysis* mendapatkan respon positif ditunjukan dengan komentar yang diberikan siswa pun positif dan bersifat membangun dan memperoleh penilaian siswa dengan kategori sangat baik.

Mochammad Rizki, 2016

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN DENGAN MODEL MEANS-ENDS ANALYSIS UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

5.2 Rekomendasi

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

1. Bangunlah multimedia pembelajaran sejenis untuk materi yang lain pada mata pelajaran Pemrograman Dasar.
2. Konten materi dan rumusan soal sebaiknya dibuat umum agar dapat digunakan oleh semua sekolah.