BAB V
SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan multimedia berbasis *platformer game* untuk penerapan model *explicit instruction* pada mata pelajaran pemrograman dasar yang telah dilakukan melalui beberapa tahapan dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Dalam proses pengembangan multimedia berbasis *platformer game* peneliti melakukan tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap penilaian. Dalam tahap analisis peneliti melakukan analisis materi, pengguna, model pembelajaran, kebutuhan perangkat lunak, dan kebutuhan perangkat keras. Dalam tahap desain peneliti membuat *flowchart* dan *storyboard* sebagai acuan dalam membuat multimedia. Setelah, multimedia selesai dibuat sesuai dengan *flowchart* dan *storyboard* peneliti melakukan uji validasi kepada ahli media dan mendapatkan perbaikan. Multimedia yang telah diuji kelayakannya mendapatkan rata-rata persentase sebesar 82.09%, termasuk ke dalam kategori "Sangat Baik" dan layak untuk digunakan.
2. Peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia dapat diketahui melalui indeks Gain yang diperoleh, yaitu sebesar 0.32 dan termasuk kategori "Sedang". Berdasarkan hasil *pretest* dan hasil *posttest*, multimedia yang digunakan belum mampu memberikan peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Hasil ini diperoleh karena beberapa faktor, seperti faktor psikologi siswa yang saat mengerjakan tes tidak dalam keadaan baik, bahasa yang digunakan dalam soal kurang dapat dimengerti, materi yang diberikan kurang cukup, penggunaan multimedia yang kurang efektif, dan lain sebagainya.
3. Hasil respon yang diberikan siswa terhadap multimedia berbasis *platformer game* adalah sebesar 81.72% dan termasuk ke dalam kategori "Sangat Baik". Dalam penilaian siswa terhadap multimedia, terdapat beberapa kritik dan saran sebagai bahan rekomendasi untuk pengembangan multimedia selanjutnya.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat digunakan sebagai bahan perbaikan untuk penelitian selanjutnya, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk membuat multimedia menjadi lebih baik harus mendapatkan beberapa perbaikan, yaitu sebagai berikut:

a. Buatlah teks yang terdapat di dalam multimedia terlihat lebih jelas.
b. Gunakan animasi yang lebih menarik dalam penyampaian materi untuk memperkuat daya ingan siswa.
c. Tambahkan fitur-fitur yang lebih menarik dalam multimedia, seperti adanya penyimpanan ke *database* agar skor siswa dapat tersimpan, adanya ranking mengerjakan soal latihan dalam satu kelas, adanya permainan *multiplayer*, pembagian *stage* dapat dikembangkan lagi sesuai pembagian materi, buat permainan lebih menantang.
d. Penggunaan multimedia lebih intensif dalam proses pembelajaran.
e. Maksimalkan penerapan tahap latihan terbimbing pada soal benar salah dalam multimedia.

2. Untuk penelitian selanjutnya mata pelajaran dalam multimedia dapat diganti dan menyesuaikan dengan anak usia 10-13 tahun lalu cari pengaruhnya terhadap perilaku anak di kelas sebelum dan sesudah menggunakan multimedia.