

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dalam merancang dan membangun multimedia pembelajaran *game* dengan model BBL pada mata pelajaran jaringan dasar, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Multimedia pembelajaran berbasis *game* dirancang dan dibangun berdasarkan permasalahan yang terjadi di lapangan. Adapun permasalahan yang muncul adalah sulitnya memahami jaringan dasar dikarenakan dalam kegiatan belajar mengajar, materi tersebut kurang divisualisasi dengan baik. Berdasarkan permasalahan tersebut dibuatlah sebuah multimedia pembelajaran *game* dengan model BBL pada mata pelajaran jaringan dasar sebagai solusi atas permasalahan tersebut. Adapun tahapan-tahapan model Brain Based Learning meliputi tahapan pra-pemaparan, persiapan, inisiasi dan akuisisi, elaborasi, formasi memori, verifikasi dan pengecekan keyakinan dan perayaan dan integrasi. Rancang bangun multimedia pembelajaran *game* ini meliputi beberapa tahapan diantaranya analisis, desain, pengembangan, implementasi dan penilaian. Berdasarkan validasi ahli materi, multimedia pembelajaran *game* dengan model *Brain Based Learning* mendapatkan nilai 88,75%, dan 77,2% dari validasi ahli media yang artinya multimedia tersebut sangat baik dan layak digunakan.
2. Multimedia pembelajaran *game* dengan model *Brain Based Learning* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini didasarkan pada hasil uji *gain* terhadap nilai *pre-test* dan *post-test* siswa dari rata-rata nilai 50,933 menjadi 70,533 yang mana diperoleh *indeks gain* sebesar 0,3837. Berdasarkan nilai *indeks gain* tersebut, multimedia pembelajaran *game* pada mata pelajaran jaringan dasar memberikan peningkatan hasil belajar siswa berkategori sedang.

3. Tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran *game* dengan model *Brain Based Learning* pada pembelajaran Jaringan Dasar memperoleh hasil yang positif. Hal ini didasarkan pada hasil analisis terhadap instrumen tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran. Presentase yang diperoleh dari analisis tersebut adalah sebesar 81,93% dan berada dalam kategori sangat baik.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi yang ingin disampaikan oleh penulis. Rekomendasi tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Pada saat penggunaan multimedia pembelajaran, terdapat peserta didik yang sulit untuk fokus pada tahap awal, dimana disajikan sebuah alur cerita yang menggunakan sebuah teks berjalan. Hal ini disebabkan karena terlalu banyaknya teks yang digunakan pada saat alur cerita tersebut. Maka dari itu untuk penelitian selanjutnya diharapkan pada saat alur cerita dalam multimedia pembelajaran tidak terlalu banyak cerita berbentuk teks, akan lebih baik jika ditambahkan dengan animasi berupa gambar dan suara orang berbicara agar tampilannya lebih menarik.
- 2) Diperlukan *data base* penyimpanan jawaban siswa yang bisa dinilai oleh guru
- 3) Karena pada penelitian ini yang dilakukan adalah uji coba terbatas untuk mengetahui respon siswa mengenai multimedia yang sudah dibangun dan belum sampai ke tahap penerapan, maka untuk penelitian selanjutnya bisa fokus ke penerapan dalam proses pembelajaran.