BAB V
KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dialkukan dalam merancang dan membangun multimedia pembelajaaran interaktif dengan model *Problem Based Learning,* dengan *game* petualangan yang sudah diperoleh dari penelitian ini. Adapun penyajian kesimpulan dan rekomendasi sebagai berikut :

a. Bahwa proses yang dilakukan dalam merancang dan membangun multimedia pembelajaran interaktif dengan model *Problem Based Learning* dengan genre *game* petualangan meliputi tahap analisis (studi lapangan, studi literatur,analisis pengguna, dan analisi kebutuhan perangkat lunak, dan perangkat keras); desain atau tahap perencanaan (pembuatan materi dan model, flowchart, dan *storyboard*); pengembangan (antarmuka, pengujian multimedia menggunakan *blackbox testing,*validasi media oleh ahli media dan validasi ahli materi); implementasi penelitian (pemberian soal *pre test* ,pembelajaran menggunakan multimedia uji coba Pembelajaran dengan model *PBL*) dan penilaian serta pembuata laporan (pengolahan hasil penelitian). Model *Problem Based Learning* digunakan untuk menyampaikan alus materi Pemrograman Dasar. Tahap – tahap PBL yang digunakan dalam multimedia pembelajaran interaktif berbasis *game* petuaangan adalah tahap Indentifikasi, Pembelajaran Mandiri, Investigasi, Pertukaran Pengetahuan.

b. Bahwa multimedia pembelajaran interaktif dengan model *PBL* dengan *genre game* petualangan mendapat tanggapan positif dari responden yaitu dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif berbasi *game* petualangan ini dapa membantu pemahaman siswa pada materi Pemrograman Dasar dan menambah motivasi belajar siswa karea multimedia pembelajaran interaktif dengan model *PBL genre game* petualangan tersebut mampun mengunggah rasa ketertarikan siswa untuk belajar. Hak

Intan Asri Afifah, 2016
PENERAPAN METODE PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DENGAN GENRE GAME PETUALANGAN PADA MATA PELAJARAN ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN DASAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ini diperoleh berdasarkan angket penilaian dari aspek rekaya perangkat lunak, aspek pembelajaran, aspek komunikasi *visual* sehingga layak digunakan juga dapat diimplementasikan dalam membantu proses pembelajaran.dan meningkatkan pemahaman siswa.

c. Terdapat peningkatan yang signfikan antara hasil belajar siswa setelah belajar menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *game* petualangan model *PBL* dengan metode pembelajaran konvensional biasa, dan terbukti dengan perolehan nilai kelas Ekperimen X TKI 6 rata-rata sebesar 91 dengan gais sebesar 17,14 atau n gain yang di normalisasi sebesar 0,6557 yang berada pada kategori sedang berdasarkan indeks gain menurut Hake. Dan peroleh nilai kelas Kontrol yaitu kelas X TKI 5 dengn metode pembelejaran konvensional pada mata pelajaran Pemrograman Dasar terbukti berpangruh secara signifikan perolehan nilai gainyang di normalisasi 0,148 yang berada pada kategori rendah berdasarkan indeks gain terhadap *pre test dan post test.* Nilai gain pada kelas Eksperimen lebih tinggi dibandingkan niai gain pada kelas control, hal ini menunjukan bahwa pembelajaran menggunakan multimedia pembelajara berbasis *game* petualangan dengan metode *PBL* berada di kategori Baik.

5.2. Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran ata rekomendasi yang ingin disampaikan. Hal ini mengingat bahwa multimedia yang dihasilkan masih terdapat berbagai keterbatasan baik dari segi isi maupun tampilan. Adapun rekomendasi yang dimaksudkan adalah sebagai berikut :

a. Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *game* petualangan yang peniliti hasilkan hanya sebatas diuji kelayakan dan kegunaan dalam meningkatkan pemahaman siswa, hasilya belum diketahui adanya pen-

ingkatan pemahaman secara sangat signifikan karena hanya dilihat dari angket yang diberikan peneliti kepada responden serta nilai rata – rata setelah menggunakan multimedia pembelajaran. Maka dari itu di perlukan penelitian lebih lanjut untuk melihat seberapa signfikan peningkatan pemahaman saat proses pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran berbasi *game* petualangan yang berbentuk penerapan dan studi kasus.

b. Lebih digali dan diperdalam lagi untuk penggunaan metode pembelajaran *Problem Based Learning*, khususnya pada tahapan pertanyaan pertukaran pengetahuan.

c. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *game* pada Model Pembelajaran *PBL* dapat diakses dengan mobile sehingga siswa yang tidak memiliki laptop juga dapat ikut mengakses multimedia tersebut.