BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari pengembangan multimedia interaktif gamifikasi dengan model CORE pada mata pelajaran jaringan dasar, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

a. Pengembangan multimedia interaktif gamifikasi ini meliputi beberapa tahapan diantaranya sebagai berikut:
   1. Tahap analisis: dilakukan studi pustaka tentang model CORE, wawancara kepada guru, menyebarkan angket kepada siswa, dan menganalisis kebutuhan multimedia yang dikembangkan.
   2. Tahap desain: menyusun RPP, menyusun instrumen penelitian, menyusun materi, merancang *flowchart* dan *storyboard* dengan menggunakan tahapan model CORE ke dalam multimedia.
   3. Tahap pengembangan: pembuatan multimedia pembelajaran.
   4. Tahap implementasi: multimedia digunakan dalam kegiatan pembelajaran
   5. Tahap penilaian: pada tahap akhir pertemuan, angket tanggapan siswa diisi oleh siswa.

b. Dengan multimedia interaktif gamifikasi dengan model CORE maka umumnya siswa-siswa jauh lebih memahami dan terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa di masing-masing kelompok, baik itu kelompok atas, tengah, dan bawah. Peningkatan pemahaman terbesar berada pada kelompok bawah dan ini menunjukkan bahwa siswa-siswa di kelompok bawah harus lebih difasilitasi oleh multimedia sehingga pembelajaran lebih menarik dapat dapat mudah dipahami oleh siswa.

c. Respon siswa terhadap multimedia interaktif gamifikasi pada umumnya termasuk kategori baik. Hal ini berdasarkan pada hasil pengukuran angket respon siswa yang mengukur beberapa aspek pada gamifikasi,

diantaranya aspek perangkat lunak, aspek pembelajaran, dan aspek komunikasi visual.

5.2 Saran

Dari penelitian pengembangan gamifikasi pada multimedia interaktif menggunakan model CORE yang telah dilaksanakan, peneliti mengajukan beberapa saran atau rekomendasi yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan pemikiran untuk penelitian selanjutnya. Adapun saran atau rekomendasi yang diajukan adalah sebagai berikut:

a. Diperlukan database penyimpan jawaban siswa yang bisa dinilai guru agar guru bisa menilai pemikiran pemikiran yang ada pada siswa yang tidak terpaku pada jam mata pelajaran tersebut
b. Diperlukan tahapan diskusi dalam multimedia agar dapat memaksimalkan pembelajaran yang ada
c. Grafis media yang harus ditingkatkan untuk mendukung ketertarikan siswa untuk tetap menggunakan media sehingga siswa tetap termotivasi untuk belajar model OSI layer
d. Karena pada penelitian ini yang dilakukan adalah uji coba untuk mengetahui respon siswa mengenai multimedia yang sudah dikembangkan dan belum sampai ke tahap penerapan, maka untuk penelitian selanjutnya bisa fokus ke penerapan dalam proses pembelajaran.