

## BAB V

### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dalam merancang dan membangun multimedia pembelajaran berbasis *game* edukatif dengan model latihan (*drill*) pada matapelajaran pemrograman dasar, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Multimedia pembelajaran berbasis *game* edukatif dirancang dan dibangun berdasarkan permasalahan yang terjadi di lapangan dan dikaitkan dengan kajian pustaka yang ada. Adapun permasalahan yang ditemukan adalah model pembelajaran yang digunakan selama ini belum efektif, sumber materi sedikit, kemampuan penyerapan materi masih sulit ketika dihadapkan dengan kasus tertentu, dan kurangnya latihan dalam menyelesaikan permasalahan yang ada. Berdasarkan permasalahan tersebut, pemecahan masalah yang ditawarkan oleh peneliti adalah penggunaan multimedia berbasis *game* edukatif yang selama ini belum pernah sama sekali digunakan oleh pengajar. Multimedia sebagai alat bantu dalam mempelajari materi pelajaran yang dikemas mencakup teks, animasi, suara dan video dengan tipe pembelajaran berbasis *game* agar pembelajaran menjadi menyenangkan. Di dalam multimedia ini juga dibangun atas metode latihan yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penyediaan latihan-latihan soal sehingga terbiasa menyelesaikan soal-soal latihan yang diberikan program dan dengan mengadakan pengulangan yang menyebabkan daya ingatan berkembang.
2. Multimedia pembelajaran berbasis *game* edukatif layak digunakan, Hasil persentase penilaian dari ahli multimedia diperoleh sebesar 74.2% sedangkan dari ahli materi sebesar 62.8%. Persentase tersebut memberikan hasil bahwa multimedia pada penelitian ini dinilai baik dan layak untuk digunakan.

3. Multimedia pembelajaran berbasis *game* edukatif dinilai baik oleh peserta didik, Hasil persentase penilaian oleh peserta didik diperoleh sebesar 74%. Persentase tersebut memberikan hasil bahwa multimedia yang dirancang dan dibangun dinilai baik oleh 42 responden (peserta didik kelas X RPL SMKN 1 Cimahi).
4. Multimedia pembelajaran berbasis *game* edukatif membantu peserta didik, persentase 100% peserta didik menganggap bahwa multimedia ini berperan sebagai alat bantu yang memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran Pemrograman Dasar.
5. Kelebihan multimedia yang dikembangkan didukung oleh karakteristik multimedia yang mencakup adanya teks, animasi, suara, video serta pola pembelajaran berbasis *games* yang mampu memberikan kondisi yang rileks dalam menerima materi pembelajaran dan latihan pembelajaran. Sedangkan kekurangan multimedia yang dikembangkan mencakup masih adanya grafis yang masih terlihat kaku, buram dan pecah. Selain itu juga ruang gerak *game* kurang luas, narator dalam video kurang jelas, *sound* kurang terdengar, dan *loading* lama ketika awal-awal multimedia ini dijalankan. Hal ini diakui oleh peneliti ketika memang multimedia ini dijalankan oleh banyak responden maka akan ditemukan kesalahan-kesalahan yang selama ini dirasa tidak bermasalah atau tidak disadari oleh peneliti sekalipun multimedia ini telah melewati tahap pengujian dan validasi ahli. Hal ini juga disebabkan oleh kondisi lapangan yang sepenuhnya belum dikuasai oleh peneliti.

## **B. Rekomendasi**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, terdapat beberapa saran untuk pengembangan selanjutnya yang lebih sempurna, diantaranya adalah:

1. Desain grafis lebih ditingkatkan lagi resolusinya ataupun dalam setiap tata letaknya. Hal ini mungkin dapat dilakukan dengan adanya tim khusus dan kerjasama dengan pihak lain dalam meningkatkan presentasi multimedia.

2. Soal-soal latihan dipersingkat lagi namun tetap berisi sesuai standar kurikulum.
3. Multimedia bisa digunakan dimana saja saat pengguna terhubung dengan jaringan internet
4. Penggunaan sistem database ketika login ataupun ketika menyimpan hasil perolehan skor
5. Penambahan halaman pembahasan atas latihan yang dianggap sulit setelah peserta didik menjalankan latihan namun beberapa kali gagal