

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

1.1 Simpulan

Berdasarkan tahap penelitian yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan multimedia pembelajaran gamifikasi terintegrasi model *Children Learning In Science* ini dikembangkan melalui beberapa tahap. Tahapan tersebut di adopsi dari beberapa ahli hingga di sederhanakan menjadi beberapa tahap yaitu tahap analisis dimana pengembang multimedia menentukan sasaran pengguna multimedia dan menganalisis kebutuhan perangkat multimedia. Kedua, tahap desain multimedia yaitu tahap dimana pengembang menentukan materi ajar yang digunakan, membuat diagram alir (flowchart) multimedia, membuat papan cerita (storyboard) multimedia, dan merancang penyampaian materi yang disesuaikan dengan model pembelajaran *Children Learning in science*. Ketiga, yaitu tahap produksi multimedia dimana pengembang mulai membuat multimedia sesuai dengan desain yang telah dirancang. Setelah multimedia selesai, maka tahap keempat yaitu validasi ahli dimana media tersebut di uji cobakan kepada ahli agar sesuai dengan sasaran dan tujuan pembuatan multimedia. Kemudian tahap yang kelima yaitu revisi, pada tahap revisi, dilakukan perbaikan terhadap multimedia berdasarkan rekomendasi hasil ahli multimedia pada tahap validasi ahli. Dan tahap terakhir setelah dilakukan perbaikan yaitu ,multimedia yang dikembangkan kemudian diujicobakan kepada pengguna.

2. Peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa dengan menggunakan multimedia pembelajaran gamifikasi menggunakan model *Children Learning In Science* memperoleh gain rata-rata kelompok atas sebesar 0,76, kelompok tengah 0,61 dan kelompok bawah 0,44. Dapat disimpulkan dari perolehan nilai gain yang telah dinormalisasi bahwa penggunaan multimedia pembelajaran gamifikasi

Fitry Rahmah, 2017

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN GAMIFIKASI TERINTEGRASI MODEL CHILDREN'S LEARNING IN SCIENCE UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menggunakan model *Children Learning In Science* pada kelompok atas dikategorikan tinggi dan pada kelompok tengah dan bawah dikategorikan sedang pengaruhnya terhadap pembelajaran Algoritma Percabangan pada mata pelajaran pemrograman dasar.

3. Tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan Multimedia pembelajaran gamifikasi dengan model *Children Learning In Science* pada pembelajaran algoritma percabangan mendapatkan respon yang positif . hal ini didasarkan pada hasil analisis terhadap instrumen tanggapan peserta didik dengan perolehan persentase sebesar 82% yang berada dalam kategori baik.

1.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran, antara lain :

1. Pastikan setiap perangkat komputer yang akan digunakan siswa dalam pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran gamifikasi ini telah memiliki komponen-komponen yang dibutuhkan oleh multimedia agar multimedia dapat berjalan dengan baik.
2. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menambahkan alokasi waktu pembelajaran sehingga model pembelajaran *Children Learning In Science* dapat diterapkan dengan maksimal.
3. Berdasarkan hasil observasi pada penelitian ini . diketahui bahwa terdapat peserta didik yang sulit untuk fokus pada tahap pematerian, dimana disajikan video berisi beberapa materi tentang algoritma percabangan. Hal ini disebabkan oleh perbedaan gaya belajar peserta didik. Maka dari itu untuk penelitian selanjutnya , dalam penyampaian materi pada multimedia pembelajaran gamifikasi tidak hanya disajikan dalam bentuk teks berjala, tetapi dapat disajikan dengan penggunaan animasi dan hal menarik lainnya.

