

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kesimpulan dan rekomendasi dari hasil penelitian ini disajikan secara terpisah, adapun kesimpulan dan rekomendasinya adalah sebagai berikut.

A. Kesimpulan

Penelitian ini menggunakan metode campuran atau bisa disebut *mixed method*, dimana pada penelitian ini terdapat dua buah penelitian, yaitu penelitian secara kualitatif dan penelitian secara kuantitatif. Penelitian secara kualitatif dilakukan pada saat pengembangan multimedia dan penelitian kuantitatif dilakukan pada saat menganalisa data yang didapatkan setelah penelitian, yaitu menganalisa data peningkatan pemahaman peserta didik terhadap penerapan multimedia pembelajaran berbasis *Game petualangan* dengan Metode *Mind Mapping* pada pembelajaran Pemrograman Web dan menganalisa tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan multimedia tersebut. Berdasarkan tahapan penelitian yang telah disebutkan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *Game* Petualangan dilakukan dalam beberapa tahap. Tahap yang pertama yaitu dengan merancang multimedia pembelajaran yang nantinya dimasukkan kedalam metode *Mind Mapping* saat pembelajaran dikelas. Selanjutnya setelah multimedia yang dikembangkan telah selesai, maka tahapan yang dilakukan yaitu validasi ahli. Dari tahap validasi ahli diperoleh bahwa multimedia pembelajaran berbasis *Game petualangan* yang dikembangkan termasuk ke dalam kategori baik dan dinyatakan layak untuk digunakan.
2. Penerapan Multimedia Pembelajaran berbasis *Game* Petualangan dilakukan pada saat pembelajaran dikelas yaitu dengan menerapkan multimedia pembelajaran tersebut kedalam metode *Mind Mapping* yang digunakan pada saat mengajar, selanjutnya dilakukan penilaian terhadap penerapan

Muhamad Fiqri Ashiddiqi, 2017

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN MIND MAPPING BERBANTUAN MULTIMEDIA BERBASIS GAME PETUALANGAN PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN WEB UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA

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

multimedia tersebut oleh observer dengan menggunakan Instrumen Lembar Observasi. Instrumen tersebut digunakan untuk menguji apakah penerapan

Muhamad Fiqri Ashiddiqi, 2017

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN MIND MAPPING BERBANTUAN MULTIMEDIA BERBASIS GAME PETUALANGAN PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN WEB UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA

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

3. Multimedia Pembelajaran berbasis *Game* Petualangan dilakukan dengan baik atau tidak pada saat pembelajaran di kelas berlangsung. Dari pengujian menggunakan Instrumen Lembar Observasi diperoleh bahwa Penerapan multimedia pembelajaran berbasis *Game* Petualangan dengan metode *Mind Mapping* berjalan dengan baik dan multimedia pembelajaran tersebut layak untuk diterapkan dalam suatu proses pembelajaran di kelas.
4. Peningkatan pemahaman ekstrapolasi peserta didik dalam pembelajaran Pemrograman Web setelah menggunakan Multimedia pembelajaran yang dikembangkan berada dalam kategori sedang. Hal ini didasarkan pada perolehan nilai gain sebesar 0,50 (sedang) yang didapatkan dari hasil analisis indeks gain terhadap *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen.
5. Tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *game* Petualangan pada pembelajaran Pemrograman Web 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 83,41, dan berada dalam kategori baik.

A. Rekomendasi

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 dengan tambahan suara. Hal ini disebabkan karena pada saat alur cerita tersebut tampilan dalam multimedia hanya sebatas teks dan suara saja. Maka dari itu untuk penelitian selanjutnya diharapkan pada saat alur cerita dalam multimedia pembelajaran tidak hanya

menggunakan teks berjalan dan suara saja, akan lebih baik jika ditambahkan dengan animasi berupa gambar agar tampilannya lebih menarik.

2. Pada saat penggunaan multimedia pembelajaran, terdapat peserta didik yang masih bingung dan belum terbiasa dalam menggunakan game. Hal ini disebabkan karena tidak semua peserta didik senang ataupun terbiasa dalam bermain *game*, sehingga untuk penelitian selanjutnya diharapkan pada saat permainan diberikan petunjuk ataupun penjelasan dengan sangat lengkap agar keseluruhan dari peserta didik dapat memahami penggunaan multimedia pembelajaran berbasis *game* petualangan.
3. Pada saat penggunaan multimedia pembelajaran terdapat peserta didik yang masih kebingungan dalam menjawab soal yang diberikan. Hal ini disebabkan oleh perbedaan kemampuan menangkap materi yang disajikan dalam video yang diberikan dari setiap peserta didik walaupun pemberian materi dalam video tersebut sudah cukup jelas. Hal ini disebabkan karena pada saat video pematerian berlangsung terlalu cepat, sehingga untuk penelitian selanjutnya diharapkan video pada saat pematerian dibuat sesuai dengan kemungkinan peserta didik dapat menangkap isi materi tersebut.