

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dalam penerapan model *role playing* dengan berbantuan multimedia interaktif berbasis game, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada perancangan dan pembangunan multimedia interaktif berbasis *game* dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu tahap analisis (studi literatur, studi lapangan, penentuan rumusan masalah, penyusunan instrumen penelitian), tahap desain (flowchart dan storyboard), tahap pengembangan (data analisis perangkat lunak, dan data analisis kebutuhan perangkat keras, desain antarmuka multimedia, pengujian multimedia dan validasi ahli multimedia), tahap implementasi (ujicoba instrumen tes, pelaksanaan pretest, pelaksanaan kegiatan pembelajaran, dan pelaksanaan posttest) dan tahap penilaian (hasil angket respon siswa terhadap multimedia dan hasil indeks gain).
2. Penerapan model *role playing* dengan berbantuan multimedia berbasis game dapat meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini terlihat dari perolehan nilai gain secara keseluruhan. Nilai gain didapat dari perbandingan antara nilai pretest (sebelum mendapat perlakuan) dan posttest (setelah mendapat perlakuan). Selanjutnya, hasil analisis indeks gain $\langle g \rangle$ perkelompok menempatkan kelompok atas sebagai rerata nilai gain terbaik, lalu kelompok bawah dan kelompok tengah. Namun, yang patut menjadi perhitungan adalah peningkatan yang terjadi pada kelompok bawah, dimana hasil gain siswa yang berada di kelompok bawah mampu mengungguli siswa yang berada di kelompok tengah. Hal ini menandakan bahwa terjadi peningkatan pada setiap kelompok siswa terutama siswa yang berada pada kelompok bawah.

3. Hasil angket respon siswa terhadap penggunaan multimedia berbasis game mendapat tanggapan positif dari siswa. Hal ini terlihat dari hasil angket yang peneliti sebariskan dan situasi pembelajaran yang terjadi saat dikelas. Angket tersebut berisi tiga aspek yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, aspek pembelajaran dan aspek visual. Rerata nilai persentase dari keseluruhan aspek tersebut mendapatkan kategori sangat baik. Sehingga multimedia laik untuk digunakan dan diterapkan dalam membantu proses pembelajaran jaringan dasar khususnya pada materi model OSI.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, terdapat beberapa rekomendasi untuk pengembangan selanjutnya diantaranya adalah :

1. Diharapkan sebelum melakukan penelitian, peneliti harus memastikan kembali fasilitas sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian.
2. Diharapkan peneliti melakukan penelitian di pagi hari untuk menghindari faktor-faktor internal ataupun eksternal yang dapat mempengaruhi hasil penelitian.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang akan membuat multimedia berbentuk *game*, diharapkan untuk bisa membuat *game* yang lebih menantang.
4. Diharapkan dalam pengembangan multimedia berbentuk *game*, pemilihan aset dan kualitas multimedia disesuaikan dengan fasilitas di tempat penelitian.
5. Dalam penyampaian materi pada multimedia gunakan bahasa yang jelas dan singkat serta berikan juga gambar atau animasi agar siswa lebih mudah memahami materi dan tidak mudah bosan.
6. Dalam pengembangan multimedia berbentuk *game* selanjutnya agar lebih menyesuaikan konsep media dengan tema cerita yang akan diambil.

Dalam pengembangan multimedia berbentuk *game* selanjutnya dapat dikembangkan dalam bentuk *online* sehingga dapat lebih menarik minat pengguna.