

## BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI

### 5.1. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai rancang bangun multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* untuk meningkatkan pemahaman kognitif siswa, dapat disimpulkan bahwa:

1. Rancang bangun multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* dengan model *experiential learning* menggunakan prosedur penelitian *research and development* yang meliputi 5 tahapan yaitu:
  - a. Tahap analisis yang terdiri dari studi lapangan dan studi literatur.
  - b. Tahap desain yang terdiri dari penyusunan materi, *flowchart*, *storyboard*, dan soal evaluasi.
  - c. Tahap pengembangan yang terdiri dari penyusunan antarmuka multimedia, penerapan model *experiential learning* ke dalam multimedia dan validasi multimedia. Validasi multimedia dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi ahli media sebesar 79.34% dan presentase hasil validasi ahli sebesar 84.97% dengan kategori penilaian sangat baik dari masing-masing ahli.
  - d. Tahap implementasi yang terdiri dari uji coba multimedia kepada siswa dan menyebarkan angket tanggapan siswa terhadap multimedia.
  - e. Tahap penilaian yang terdiri dari tahap pengolahan data nilai siswa dan pengolahan data tanggapan siswa terhadap multimedia, penyusunan kesimpulan dan laporan penelitian.
2. Setelah siswa menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* dengan model *experiential learning* terdapat peningkatan kognitif yang dilihat dari hasil perhitungan uji gain. Hasil perhitungan uji gain diperoleh sebesar 0.46 dari rata-rata nilai *pretest* sebesar 49.43 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 75. Nilai gain sebesar 0.46 menunjukkan adanya peningkatan kognitif dengan kategori sedang.

Risda Zaidah, 2017

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADVENTURE GAME DENGAN MODEL EXPERIENTIAL LEARNING PADA MATA PELAJARAN PEMOGRAMAN DASAR UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF SISWA**

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

3. Multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* dengan model *experiential learning* mendapatkan penilaian yang sangat baik dari 35 siswa yang telah menggunakan multimedia ini. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket tanggapan siswa terhadap multimedia yang memperoleh presentase rata-rata sebesar 82.94%.

## 5.2. Rekomendasi

Penelitian multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* dengan model *experiential learning* yang telah dilaksanakan memiliki beberapa keterbatasan baik dalam segi tampilan, interaktifitas bahkan fitur yang disediakan. Oleh karena itu, terdapat beberapa rekomendasi yang bisa dijadikan sebagai landasan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran yakni sebagai berikut:

1. Untuk penelitian selanjutnya mengenai multimedia pembelajaran diharapkan pada penyampaian materi di dalam multimedia dilengkapi dengan suara dan animasi yang bergerak sesuai vokal teks materi sehingga siswa lebih mudah lagi dalam memahami materi yang disampaikan.
2. Untuk penelitian selanjutnya mengenai penerapan model *experiential learning* dalam multimedia diharapkan dapat mengembangkan fitur untuk membantu siswa menciptakan konsep yang mengintegrasikan pengalamannya menjadi teori yang sehat pada tahap *abstract conceptualization* sehingga siswa lebih mudah memahami keterkaitan antara pengalaman dan materi yang disampaikan.
3. Untuk penelitian selanjutnya mengenai multimedia pembelajaran berbasis *game* diharapkan dapat digunakan ke perangkat portabel yang memudahkan siswa untuk belajar dimana saja dan kapan saja seperti pengembangan multimedia pembelajaran yang bisa dijalankan pada tab dan *smartphone*.