

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian rancang bangun multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Pemrograman Web yang telah dilakukan melalui beberapa tahapan dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Rancang bangun multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* ini meliputi beberapa tahapan diantaranya analisis, desain, pengembangan, implementasi dan penilaian. Berdasarkan validasi ahli materi, multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* dengan model *Creative Problem Solving* mendapatkan nilai 87,5%, dan 77,2% dari validasi ahli media yang artinya multimedia tersebut sangat baik dan layak digunakan.
2. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang melakukan pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* memperoleh gain rata-rata sebesar 0,61, sedangkan siswa yang melakukan pembelajaran dengan media konvensional memperoleh gain rata-rata sebesar 0,36. Dapat disimpulkan dari perolehan nilai gain yang telah dinormalisasi bahwa penggunaan multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan media konvensional.
3. Tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* 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 85,52% dan berada dalam kategori baik.

B. Rekomendasi

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

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. Diperlukan pengembangan lebih lanjut terhadap media seperti *database* penyimpan data pengguna, fitur *chatting*, dan materi lebih lengkap.
3. Karena pada penelitian ini yang dilakukan adalah uji coba terbatas untuk mengetahui respon siswa mengenai multimedia yang sudah dibangun dan belum sampai ke tahap penerapan, maka untuk penelitian selanjutnya bisa fokus ke penerapan dalam proses pembelajaran.