

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Setelah melaksanakan penelitian dengan metode penelitian kuantitatif dan desain penelitian kuasi eksperimen, maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal, diantaranya sebagai berikut:

1. Penerapan metode *Team Game Tournament* pada multimedia pembelajaran animasi dilakukan pada saat pembelajaran di kelas yaitu dengan menerapkan empat tahapan metode *team game tournament* ke dalam multimedia, empat tahapan tersebut yaitu penyajian kelas, kelompok, *game* (permainan), *team recognize* (penghargaan kelompok), sedangkan tahap turnamen tidak dimasukkan karena keterbatasan waktu pada saat penelitian. Selanjutnya dilakukan tahap validasi ahli. Dari tahap validasi ahli diperoleh bahwa multimedia pembelajaran animasi yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan.
2. Peningkatan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Pemrograman *Web* setelah menggunakan multimedia pembelajaran yang dikembangkan berada dalam kategori tinggi. Hal ini dibuktikan oleh adanya perbedaan indeks gain pada kelas kontrol dan eksperimen, kelas kontrol berada pada kategori sedang dengan nilai 0,55 dan kelas eksperimen berada pada kategori tinggi dengan nilai 0,70.
3. Tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran animasi pada pembelajaran pemrograman *web* memperoleh hasil yang positif. Hal ini didasarkan pada hasil analisis terhadap instrumen tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, terdapat rekomendasi yang ingin disampaikan. Adapun rekomendasi yang dimaksud adalah sebagai berikut:

Pada saat penggunaan multimedia pembelajaran, terdapat peserta didik masih ada yang mengabaikan tulisan teks dalam animasi. Maka dari itu untuk penelitian selanjutnya diharapkan materi dapat disampaikan dalam bentuk lainnya seperti *Augmented Reality*, Animasi 3D, dan Game 3D sehingga siswa semakin semangat untuk belajar dan penyampaian materi lebih beragam dan lebih menarik.

1. Penelitian selanjutnya diharapkan ketika setelah penelitian dilakukan kembali uji validitas dan tingkat kesukaran soal kemudian melakukan pembahasan lebih lanjut terhadap soal yang tidak valid dan sukar sehingga siswa mengetahui kesalahannya dan siswa tidak akan melakukan kesalahan yang sama ketika melakukan tes ulang.
2. Pahami dengan baik dan cermat tahapan metode *team game tournament* agar ketika pelaksanaan dikelas kontrol sesuai dengan tahapan model tersebut.
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 animasi teks materi yang diberikan dari setiap peserta didik walaupun pemberian materi dalam animasi tersebut sudah cukup jelas. Hal ini disebabkan karena pada saat pematerian terkesan masih kurang, sehingga penelitian selanjutnya diharapkan animasi pematerian dibuat sesuai dengan kemungkinan peserta didik dapat menangkap isi materi tersebut.
4. Penelitian selanjutnya diharapkan memasukan salah satu tahapan metode *team game tournament* yang tidak terdapat di dalam multimedia pembelajaran animasi ini yaitu turnamen.