

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dalam merancang dan membangun multimedia pembelajaran interaktif *game* berbasis model *Experiential Learning* pada mata pelajaran Sistem Operasi yang telah dilakukan melalui beberapa tahapan, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Proses dalam merancang dan membangun multimedia pembelajaran berbasis *Adventure game* dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu tahap analisis (umum, materi, model pembelajaran, pengguna, kebutuhan perangkat lunak dan kebutuhan perangkat keras), tahap desain (materi dan model *Experiential learning*, *flowchart* dan *storyboard*), tahap pengembangan (antarmuka, pengujian multimedia dan validasi ahli), tahap implementasi (uji coba produk di lapangan) dan penilaian.
2. Multimedia pembelajaran berbasis *Adventure game* menggunakan model *Experiential Learning* memberikan pengaruh pada peningkatan pemahaman siswa. Hal ini didasarkan pada perolehan nilai rata – rata gain perkelompok didapat nilai gain yang dinormalisasi $\langle g \rangle$ masing masing kelompok yaitu sebesar 0,78 untuk kelompok atas, 0,53 untuk kelompok tengah dan 0,53 untuk kelompok bawah. Dengan tingkat klasifikasi masing – masing berada pada kriteria tinggi untuk kelompok atas, kriteria sedang untuk kelompok tengah dan kriteria sedang untuk kelompok bawah. Maka dapat ditarik kesimpulan, bahwa setelah penggunaan multimedia pemahaman siswa meningkat pada setiap kelompok, baik kelompok atas, tengah maupun bawah.
3. Multimedia pembelajaran interaktif *game* berbasis model *Experiential Learning* pada mata pelajaran Pemrograman Sistem Operasi mendapat respon yang positif dari responden yang merupakan siswa kelas XI SMK Negeri 11 Bandung melalui angket. Angket tersebut berisi 3 aspek

yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, aspek pembelajaran dan aspek komunikasi visual. Rata-rata nilai persentase dari keseluruhan aspek tersebut adalah 83% yang dapat dikategorikan sangat baik sehingga multimedia layak untuk digunakan dan diterapkan dalam membantu proses pembelajaran Sistem Operasi khususnya Penjadwalan proses.

1.2. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran diantaranya:

1. Ditambahkan animasi yang lebih menarik lagi sehingga menambah minat pengguna.
2. Ditambahkan lagi tantangannya dan disesuaikan dengan tingkatan level agar dapat lebih memacu pengguna untuk menyelesaikan tantangan tersebut.
3. Dilakukan pengembangan multimedia berbasis adventure game dengan model experiential learning untuk mata pelajaran atau materi yang berbeda.
4. Multimedia ini dapat dikembangkan lagi sehingga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar atau aspek lainnya.
5. Multimedia untuk mata pelajaran sistem operasi akan lebih baik jika berbasis simulasi.