

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

1.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam mengembangkan multimedia pembelajaran berbantuan *puzzle game* menggunakan model *Explicit Instruction* diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam mengembangkan multimedia pembelajaran berbantuan *puzzle game* menggunakan model *Explicit Instruction* peneliti melakukan tahapan-tahapan pengembangan multimedia sebagai berikut:
 - a. Analisis : mengumpulkan data analisis umum dengan melakukan studi literature *Explicit Instruction*, model pembelajaran *Explicit Instruction*, silabus SMK, observasi dan wawancara, selanjutnya analisis pengguna dan analisis kebutuhan perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mengembangkan multimedia.
 - b. Desain : merancang materi yang akan dimasukkan kedalam multimedia, membuat diagram alir atau *flowchart*, membuat *storyboard*, dan rancangan antarmuka multimedia.
 - c. Pengembangan : membuat antarmuka multimedia, *code* atau pengkodean, *movie testing*, validasi ahli, dan revisi multimedia
 - d. Tahap Implementasi : pemasangan multimedia, uji produk, dan penilaian siswa terhadap multimedia
 - e. Penilaian : kesimpulan penilaian dari ahli media dan materi, dan penilaian siswa terhadap multimedia

2. Multimedia pembelajaran berbantuan *puzzle game* menggunakan model *Explicit Instruction* memberikan dampak pada peningkatan pemahaman siswa sebelum dan setelah menggunakan multimedia. Hal tersebut didapat dari hasil rata-rata *pretest* siswa sebesar 43,6 dan hasil *posttest* siswa setelah menggunakan multimedia sebesar 66,00. Dari hasil nilai rata-rata gain per

kelompok didapat nilai gain yang dinormalisasi <g> masing-masing kelompok yaitu sebesar 0,60 untuk kelompok atas, 0,42 untuk kelompok

3. tengah dan 0,15 untuk kelompok bawah. Dengan tingkat klasifikasi masing-masing berada pada kriteria sedang untuk kelompok atas, kriteria sedang untuk kelompok tengah dan kriteria rendah untuk kelompok bawah. Berdasarkan hasil uji gain pada kelompok bawah, multimedia yang digunakan belum mampu memberikan peningkatan yang signifikan terhadap pemahaman siswa. Hasil ini diperoleh karena beberapa faktor, seperti faktor psikologi siswa yang saat mengerjakan tes tidak dalam keadaan baik, bahasa yang digunakan dalam soal kurang dapat dimengerti, materi yang diberikan kurang cukup, penggunaan multimedia yang kurang efektif, dan lain sebagainya. Penilaian siswa terhadap multimedia pembelajaran berbantuan *puzzle game* menggunakan model *Explicit Instruction* pada materi UTP dan STP mendapat presentase yang baik dari tiga aspek yang ada, yaitu aspek rekayasa perangkat lunak dengan kriteria usability sebesar 82,92%, kriteria reliabilitas 77,58%, dan kriteria kompatibilitas 82,08%, sedangkan pada aspek pembelajaran dengan kriteria interaktivitas sebesar 80,83%, kriteria motivasi 82,08%, dan kriteria kesesuaian bidang studi 85,00%, sedangkan pada aspek antarmuka dengan kriteria visual sebesar 81,67%, kriteria audio 75,00%, dan kriteria layout 80,00%. Dengan hasil rata-rata 80,46%, maka pengembangan multimedia pembelajaran berbantuan *puzzle game* menggunakan model *Explicit Instruction* pada materi UTP dan STP dinilai sangat baik oleh responden. Dalam penilaian siswa terhadap multimedia, terdapat beberapa kritik dan saran sebagai bahan rekomendasi untuk pengembangan multimedia selanjutnya.

1.2. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam mengembangkan multimedia pembelajaran berbantuan *puzzle game* menggunakan model *Explicit Instruction* yang telah dilakukan, beberapa rekomendasi dari peneliti diantaranya sebagai berikut:

Husna Muttaqiyah, 2017

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN PUZZLE GAME DENGAN MODEL EXPLICIT INSTRUCTION PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK

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

1. Jalan cerita pada game dibuat lebih menarik dan disesuaikan dengan materi
2. Pada materi ditambahkan simulasi yang dibuat menarik sehingga siswa tidak bosan jika harus membaca materi berulang-ulang.
3. Dilakukan pengembangan yang lebih baik lagi terkait multimedia berbantuan *puzzle game* menggunakan model *Explicit Instruction* pada tiap tahapan metode penelitian siklus hidup menyeluruh, sehingga produk yang dihasilkan menjadi lebih matang.
4. Dilakukan pengembangan multimedia berbantuan *puzzle game* menggunakan model *Explicit Instruction* untuk mata pelajaran atau materi yang berbeda.

