

## BAB V

### KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kesimpulan dan rekomendasi dari hasil penelitian ini disajikan secara terpisah, adapun kesimpulan dan rekomendasinya adalah sebagai berikut.

#### 5.1 Kesimpulan

Penelitian ini menggunakan model *Mix Method* model *concurrent embedded*, dimana pada penelitian ini terdapat dua buah penelitian, yaitu penelitian secara kualitatif dan penelitian secara kuantitatif. Penelitian secara kualitatif dilakukan pada saat pengembangan multimedia dan penelitian kuantitatif dilakukan pada saat menganalisa data yang didapatkan setelah penelitian seperti menganalisa peningkatan pemahaman peserta didik terhadap penerapan multimedia pembelajaran berbantuan *Game* Petualangan dengan Model Pembelajaran *Superitem* pada pembelajaran Pemrograman Dasar materi pengulangan dan menganalisa respon atau tanggapan peserta didik terhadap metode pembelajaran menggunakan multimedia tersebut.

Berdasarkan tahapan penelitian yang telah disebutkan maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengembangan multimedia pembelajaran berbantuan *Game* Petualangan dilakukan dengan beberapa tahapan. Tahap pertama yaitu dengan merancang multimedia pembelajaran yang dimasukkan kedalam model pembelajaran *superitem* saat pembelajaran di kelas. Setelah multimedia dikembangkan maka tahap selanjutnya yaitu validasi ahli. Pada tahap ini diperoleh bahwa multimedia pembelajaran berbantuan *Game* Petualangan yang dikembangkan termasuk dalam kategori baik dan layak untuk digunakan.
2. Penerapan multimedia pembelajaran berbantuan *Game* Petualangan dengan model pembelajaran *Superitem* berjalan dengan baik dan multimedia tersebut layak untuk digunakan dalam suatu proses pembelajaran di kelas. Hasil tersebut didapatkan dari instrumen Lembar Observasi.
3. Peningkatan pemahaman peserta didik dalam pelajaran Pemrograman Dasar materi perulangan termasuk dalam kategori sedang dengan nilai *gain* sebesar

Fadli Maulana Ghilman Maghfuri, 2019

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN SUPERITEM BERBANTUAN MULTIMEDIA BERBASIS GAME PETUALANGAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR**

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

0,44 yang diperoleh dari analisis indeks *gain* terhadap *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen. Perbedaan *gain* tidak terlihat signifikan, hal ini diakibatkan oleh beberapa faktor seperti faktor perbedaan tingkat intelegensi siswa, faktor psikologis siswa maupun faktor lingkungan pada saat pembelajaran sedang berlangsung.

4. Tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran berbantuan *Game* Petualangan pada pelajaran Pemrograman Dasar materi perulangan memperoleh hasil yang positif. Hal ini berdasarkan hasil analisa terhadap instrumen tanggapan peserta didik dengan presentase sebesar 81,76% dan berada diantara kategori baik dan sangat baik.

## 5.2 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi yang ingin disampaikan oleh penulis, diantaranya yaitu sebagai berikut.

1. Diharapkan terdapat petunjuk ataupun penjelasan lengkap untuk peserta didik yang belum terbiasa dengan *game*, sehingga peserta didik dapat menggunakan multimedia pembelajaran berbantuan *game* petualangan dengan baik.
2. Diharapkan multimedia berbasis *game* petualangan dengan model pembelajaran *superitem* ini tidak hanya dapat digunakan pada PC, tetapi juga pada perangkat elektronik lainnya seperti *Handphone* agar peserta didik terbiasa dan lebih mudah menggunakannya.
3. Penambahan fitur pada penyajian materi agar materi lebih mudah dimengerti, seperti memberikan video pembelajaran dengan contoh-contoh yang lebih sederhana.
4. Pilihan latar musik yang menarik, seperti menggunakan musik yang dapat membangkitkan semangat bagi pemain untuk menyelesaikan permainan.