

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Setelah dilakukannya penelitian, maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal, diantaranya :

- 1) Pengembangan *Game-Based Learning* dilakukan dengan menggunakan model Siklus Hidup Menyeluruh (SHM) yang meliputi 5 fase yaitu : analisis, desain, pengembangan, implementasi dan penilaian. Perancangan dilakukan dengan membuat analisis kebutuhan fitur dan *gameplay*, *interface* dan desain level, juga materi dan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik terhadap media, analisis pengguna, analisis kebutuhan perangkat lunak serta analisis kebutuhan perangkat keras. Kemudian membuat spesifikasi mengenai rancangan dan kebutuhan pengembangan media yang mencakup perancangan fitur dan *gameplay*, *interface* dan desain level untuk diterapkan pada media, kemudian menyusun diagram alir (*flowchart*), *storyboard* , juga penyusunan materi dan soal ke dalam bentuk alur atau jalan cerita media berdasarkan analisis sebelumnya. Lalu dilanjutkan dengan proses pengembangan menggunakan aplikasi *Construct 2*, untuk selanjutnya lakukan pengujian pada ahli media, ahli materi. Apabila telah mendapatkan hasil “Layak Digunakan” maka *Game-based Learning* diimplementasikan pada subjek penelitian, dan akhirnya mendapatkan penilaian oleh peserta didik, pada saat implementasi media, media terapkan diluar pembelajaran, guru membantu siswa untuk instalasi media, kemudian guru sebagai pembimbing mengarahkan siswa untuk memainkan game tersebut sampai tingkat terakhir, sebelum memulai jam pembelajaran guru melihat proses siswa pada game dengan melihat data akhir yang telah dimainkan oleh siswa, kemudian guru menjelaskan materi dengan memberikan contoh contoh yang terjadi pada alur cerita game, yang membuat game tersebut sebagai simpul ingatan siswa pada saat memahami materi.

- 2) Dari hasil penilaian *onegroup pre-test* dan *post-test*, *pretest* penggunaan multimedia dalam hal ini diketahui hasil rata-rata nilai *pre-test* hanya sebesar 55 jika untuk nilai pada saat *post-test* atau setelah menggunakan multimedia ditemukan rata-rata nilai siswa yang didapat 83, hal tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan setelah menggunakan multimedia. Jika dari nilai *gain* yang didapat dari rata – ratanya nilai tersebut sebesar 0,64 yang dikategorikan “Sedang”. Dari hasil penilaian yang didapat maka dapat dikatakan bahwa dengan adanya multimedia pembelajaran ini dalam penyampaian materinya dapat meningkatkan pemahaman siswa.
- 3) Untuk respon tanggapan siswa sebagai pengguna media pembelajaran memiliki tanggapan bagus juga, karena dilihat dari hasil respon siswa terhadap media untuk segala aspek yang ditemukan. Hasil aspek Mekanisme memiliki nilai sebesar 92,5%, Elemen Multimedia 100%, Struktur Informasi 89%, Dokumentasi 88% dan yang terakhir Kualitas Konten sebesar 89%, untuk nilai keseluruhan rata – ratanya 92% . Dapat dikatakan bahwa hasil respon siswa terhadap multimedia sangatlah tinggi dan berkategori baik.

5.2 Rekomendasi

Untuk penelitian selanjutnya, dapat dikembangkan rancang bangun *Game-based Learning* untuk pembelajaran logika dan algoritma komputer dengan alur atau jalan cerita yang tidak hanya mengacu pada kehidupan sehari-hari, namun juga yang mengacu pada algoritma yang berjalan pada komputer, sebaiknya pada saat penerapan *Game-based Learning* peserta didik diberikan pelatihan terlebih dahulu agar pada saat memainkan game tersebut peserta didik dapat terbiasa dengan *gameplay* game tersebut, serta menyesuaikan spesifikasi yang sesuai dengan spesifikasi *smartphone* pesertadidik.