

## BAB 5

### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan maka diperoleh simpulan sebagai berikut.

1. Multimedia pembelajaran berbasis *game* dengan model pembelajaran *drill and practice* ini dirancang dan dibangun menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan *System Development Life Cycle* (SDLC) dan menggunakan aplikasi Construct 2.
2. Multimedia pembelajaran berbasis *game* dengan model pembelajaran *drill and practice* layak digunakan dalam proses belajar mengajar mata pelajaran pemrograman dasar. Keputusan tersebut didasarkan pada hasil validasi ahli media dan ahli materi yang menyatakan multimedia ini layak untuk digunakan dengan persentase yang diperoleh dari ahli media sebesar 86,89% dan persentase yang diperoleh dari ahli materi sebesar 84, 58%.
3. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pemrograman dasar antara pembelajaran menggunakan multimedia model *drill and practice* dengan pembelajaran model *drill and practice* secara konvensional. Dimana kelas eksperimen yang menggunakan multimedia pembelajaran dalam proses pembelajaran mendapatkan hasil belajar lebih unggul dibandingkan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional.
4. Terdapat peningkatan hasil belajar pemrograman dasar setelah proses pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *game* dengan model *drill and practice* dengan hasil uji indeks gain yang diperoleh sebesar 0,67 dan termasuk dalam kategori sedang.
5. Hasil tanggapan siswa terhadap multimedia pembelajaran ini, mendapatkan tanggapan positif dari siswa dengan persentase 86,85% yang dapat dikategorikan ke dalam kategori sangat baik.

## 5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi untuk penelitian selanjutnya, antara lain adalah sebagai berikut.

1. Pada multimedia banyak terdapat panduan untuk lebih mempermudah siswa.
2. Pada multimedia pembelajaran ditambahkan lebih banyak latihan agar siswa lebih terlatih pada materi yang disampaikan.
3. Diharapkan peneliti lain untuk mengembangkan multimedia pembelajaran menggunakan model *drill and practice* pada materi lainnya dengan memperbaiki segala kekurangan.
4. Untuk penelitian selanjutnya, silahkan lakukan pengembangan yang lebih luas pada multimedia pembelajaran menggunakan model *drill and practice* untuk lebih mempermudah siswa dalam memahami materi yang ada di dalamnya.
5. Multimedia pembelajaran tidak hanya berbasis *desktop*, melainkan dapat juga dibuat berbasis *smartphone* agar lebih mudah di akses.