

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan multimedia interaktif berbasis *role playing game* dengan menggunakan model *concept attainment* untuk meningkatkan pemahaman pada mata pelajaran pemrograman dasar, dapat ditarik beberapa kesimpulan seperti berikut:

1. Multimedia ini dikemas dengan bentuk *role playing game* karena memiliki kelebihan *game* lebih menyenangkan. *Role playing game* membuat siswa mencari tahu dan larut sebagai seorang karakter di dalam *game*. Pemilihan model *concept attainment* dikarenakan model di atas merupakan model yang tujuannya untuk membuat siswa dapat memahami dan membedakan konsep-konsep yang ada pada suatu pembelajaran. Dalam multimedia *role playing game* ini siswa diajak untuk menelusuri jalan cerita *game* dan mencari potongan-potongan informasi tentang jalan cerita *game* dengan tujuan memahami pembelajaran. Dengan demikian multimedia pembelajaran *role playing game* ini dengan berbantuan model *concept attainment* dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang menyenangkan & pemahaman materi menjadi lebih mudah.
2. Pemahaman konsep siswa dengan menggunakan multimedia pembelajaran *role playing game* dengan berbantuan model *concept attainment* mengalami peningkatan *N-gain* sebesar 0,14. Peningkatan ini terjadi pada kelas bawah dengan *gain* 0,29 dan kelas menengah dengan *gain* 0,16 dengan keuanya terkategori “Rendah”. Sedangkan pada kelas atas justru terjadi penurunan yang kemungkinan besar disebabkan tidak sesuainya tingkat kesulitan instrumen *posttest* dengan pembelajaran yang dilakukan pada multimedia

3. Berdasarkan hasil dari angket respons siswa yang telah menggunakan multimedia yang peneliti kembangkan beranggapa bahwa multimedia yang dibuat dikategorikan “Baik” pada pernyataan positif dengan perolehan persentase 74,98% dan “Cukup Baik” pada pernyataan negatif dengan persentase 52,06%

5.2. Saran

Setelah penelitian dilakukan, terdapat beberapa saran dan rekomendasi yang dapat dimanfaatkan untuk penelitian lanjutan atau penelitian yang akan datang. Saran dan rekomendasi tersebut antara lain:

1. Perancangan desain *gameplay* serta *balancing* perlu diperhatikan pada saat perancangan, sehingga *game* yang terdapat pada multimedia mempunyai tingkat kesulitan yang tidak terlalu mudah maupun tidak terlalu sulit sehingga seluruh pengguna nyaman saat memainkannya dan tujuan pembelajaran tetap bisa tercapai.
2. Saat pembangunan multimedia, soal yang digunakan dan akan ditampilkan diperbanyak sehingga bisa ditampilkan secara acak pada multimedia. Penampilan soal secara acak diharapkan bisa memicu siswa untuk melakukan pengulangan penggunaan multimedia.
3. Perlu dikaji lebih mendalam mengenai seberapa signifikan pengaruh penerapan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *role playing game* menggunakan model *Concept Attainment* terhadap pemahaman siswa. Karena beberapa keterbatasan, tingkat pemahaman hanya dilihat dari nilai *pretest* dan *posttest* yang dilakukan di satu kelas. Desain penelitian ini memiliki kelemahan karena tidak ada kelompok pembanding kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sehingga kualitas pelaksanaan rancangan penelitian dapat menjadi lebih baik lagi.