

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian rancang bangun multimedia interaktif berbentuk game dengan model *means-ends analysis* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Sistem Komputer yang telah dilakukan melalui beberapa tahapan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembangunan multimedia dilakukan berdasarkan hasil analisis permasalahan yang terdapat di lapangan. Tahapan yang dilakukan dalam membangun multimedia pembelajaran dengan model means-ends analysis adalah tahap pengumpulan informasi (studi literatur, studi lapangan), tahap perancangan multimedia interaktif dengan model MEA (perancangan materi, flowchart, storyboard), tahap pembangunan multimedia (pembuatan antarmuka multimedia, penilaian ahli, memperbaiki multimedia sesuai saran yang diberikan), dan terakhir adalah tahap implementasi. Pembangunan dilakukan menggunakan game engine Construct2. Multimedia ini dikemas dengan bentuk games berbasis platformer karena Games mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran yang bersifat konseptual. Dengan demikian multimedia pembelajaran berbentuk game ini dengan model pembelajaran means end analysis dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang menyenangkan & pemahaman materi menjadi lebih mudah.
2. Dengan multimedia interaktif berbentuk game dengan model means-end analysis (MEA) tingkat pemahaman konsep siswa mengalami peningkatan N-gain untuk kelompok atas adalah 0,56 masuk kriteria sedang, nilai N-gain untuk kelompok tengah adalah 0,48 masuk kriteria sedang dan nilai N-gain untuk kelompok bawah adalah 0,45 masuk kriteria sedang. Secara keseluruhan multimedia pembelajaran interaktif berbentuk *game* dengan model *means-end analysis* (MEA) memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa.

3. Berdasarkan hasil angket respons siswa yang telah menggunakan multimedia yang peneliti kembangkan menunjukkan bahwa multimedia tersebut masuk ke dalam kategori baik dengan nilai persentase yaitu 79.90%

## 5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran, antara lain:

1. Perlu membangun multimedia pembelajaran sejenis untuk materi yang lain pada mata pelajaran Sistem Komputer
2. Konten materi dan rumusan soal sebaiknya dibuat umum agar dapat digunakan oleh semua sekolah.
3. Perlu adanya analisis spesifikasi perangkat yang akan digunakan oleh pengguna. Sehingga pada tahap pengembangan dilakukan optimalisasi multimedia pada perangkat dengan spesifikasi yang menyentuh spesifikasi minimum yang diperlukan
4. Desain gameplay serta balancing yang 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.
5. Implementasi model pembelajaran means end analysis dalam multimedia pembelajaran perlu disempurnakan kembali untuk mendapatkan hasil yang maksimal.