

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan dan pembangunan multimedia pembelajaran berbasis *game adventure* dengan model *learning cycle 7E* ini meliputi beberapa tahapan. Tahapan tersebut di antaranya adalah tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap penilaian. Tahap analisis dilakukan dengan melakukan analisis kebutuhan perangkat lunak, analisis perangkat keras dan analisis pengguna. Tahap desain meliputi penyusunan materi dan model yang akan digunakan, pembuatan instrumen soal, serta pembuatan *flowchart* dan *storyboard* yang mengacu pada model *learning cycle 7E*. Tahap pengembangan dimulai dengan membuat antarmuka, pembangunan multimedia, pengujian menggunakan *black box*, serta melakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Tahap implementasi dilakukan dengan uji coba dalam tiga tahap dengan 10 siswa untuk uji coba tahap satu, 10 siswa yang sama untuk uji coba tahap dua, dan 30 siswa untuk uji coba tahap tiga. Tahap penilaian dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan siswa.
2. Ada peningkatan pemahaman interpretasi siswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *game adventure* dengan model *Learning Cycle 7E* pada mata pelajaran jaringan dasar. Hal ini dibuktikan dengan perbandingan antara nilai rata-rata *pretest* sebesar 46 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 75. Selain itu, peningkatan ditandai dengan perolehan nilai *gain* yang didapat yaitu sebesar 0,54 dengan kriteria sedang.
3. Tanggapan siswa terhadap multimedia pembelajaran berbasis *game adventure* dengan model *Learning Cycle 7E* ini menunjukkan hasil yang positif. Hal ini dilihat dari tanggapan siswa pada angket yang menunjukkan

Hisyam Hadiatul Fuadi, 2018

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN LEARNING CYCLE 7E PADA MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME ADVENTURE UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN INTERPRETASI SISWA SMK KELAS X

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

rata-rata presentase 91% dan termasuk dalam kategori sangat baik sehingga layak untuk digunakan dan diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah didapatkan, maka diperoleh beberapa saran yang bisa dijadikan sebagai dasar untuk perancangan, pembangunan, atau pembangunan multimedia pembelajaran selanjutnya. Beberapa saran tersebut diantaranya:

1. Penyusunan materi lebih diperhatikan karena materi harus dibuat berkesinambungan antara satu materi dengan materi yang lain. Hal ini harus dilakukan agar pada saat tahap *extend* di model *learning cycle 7E* dapat dilakukan stimulus yang tepat sebelum melanjutkan ke materi yang selanjutnya.
2. Pendapat yang dikemukakan oleh siswa dapat ditanggapi multimedia dengan tanggapan yang lebih bervariasi agar multimedia menjadi lebih interaktif.
3. Pemberian materi lebih difokuskan pada penerapan sehari-hari agar karena dapat lebih mudah untuk dipahami siswa.
4. Peneliti selanjutnya dapat membuat multimedia yang bisa digunakan pada perangkat *mobile* seperti *smartphone*.
5. Pada saat penelitian harus mempersiapkan *headphone* sebagai alat output suara agar siswa menjadi lebih berkonsentrasi.