

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam merancang multimedia gamifikasi, maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal, diantaranya sebagai berikut:

- a. Multimedia gamifikasi dirancang dan dikembangkan melalui beberapa tahap. Tahap pertama yaitu Analisis, pengembang multimedia menentukan kebutuhan pengguna dan menganalisis kebutuhan multimedia yang harus sesuai dengan kondisi lapangan. Tahap kedua yaitu Desain, pengembang menyusun materi ajar yang akan digunakan dalam multimedia yang telah disesuaikan dengan kurikulum, menyusun instrumen soal yang digunakan untuk pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa serta membuat Flowchart multimedia, membuat storyboard multimedia. Tahap ketiga yaitu pengembangan, pengembang mulai membuat multimedia yang disesuaikan dengan desain yang telah dirancang. Setelah dibuat, langkah selanjutnya adalah validasi kepada ahli materi dan ahli media agar sesuai dengan sasaran dan tujuan pembuatan multimedia. Setelah dianggap layak masuk ke tahap selanjutnya. Tahap keempat yaitu implementasi. Dalam tahap ini siswa diminta mengerjakan pretest, setelah pretest siswa belajar menggunakan multimedia yang sudah dibuat, setelah itu siswa diminta untuk mengerjakan posttest untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa setelah belajar menggunakan multimedia yang sudah dibuat. Siswa juga diminta untuk mengisi angket tanggapan siswa terhadap multimedia. Tahap kelima yaitu penilaian, tahap ini peneliti akan mengolah semua data yang telah didapat dari tahap-tahap sebelumnya. Tahap ini dilakukan untuk mengevaluasi multimedia dari hasil tanggapan siswa serta mengetahui dampak yang diakibatkan dari pembelajaran menggunakan multimedia.
- b. Peningkatan pemahaman siswa meningkat setelah melakukan pembelajaran menggunakan multimedia gamifikasi pada mata pelajaran program dasar tepatnya pada materi perulangan. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil dari uji gain, rata-rata nilai gain sebesar 0,55 yang diinterpretasikan ke dalam tingkat

efektivitas “sedang”. Peningkatan hasil tertinggi pada nilai indeks gain terjadi pada kelompok atas dan tengah yang diperoleh nilai gain sebesar 1,00. Sedangkan nilai gain di kelompok bawah sebesar 0,94. Dapat disimpulkan dari perolehan nilai gain bahwa penggunaan multimedia gamifikasi pada kelompok atas, tengah dan bawah diinterpretasikan dalam tingkat efektivitas “tinggi” pengaruhnya terhadap pembelajaran perulangan pada mata pelajaran program dasar.

- c. Tanggapan siswa terhadap pembelajaran menggunakan multimedia gamifikasi cukup baik. Siswa memberikan respon yang dituangkan ke dalam instrument tanggapan siswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 94,12%. Dengan kata lain jika diinterpretasikan multimedia gamifikasi dikategorikan “sangat baik”

5.2. Saran

Berdasarkan hasil; penelitian yang telah dilakukan dalam merancang multimedia gamifikasi, maka terdapat saran yang ingin disampaikan. Adapun saran yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- a. Sebaiknya dilakukan pengembangan lagi terhadap multimedia gamifikasi yang telah dibuat dengan menambahkan materi-materi lain dalam pelajaran program dasar.
- b. Sebaiknya multimedia gamifikasi dibuat lebih nyaman jika digunakan diberbagai platform.
- c. Pengembangan multimedia gamifikasi dapat dilakukan dengan meningkatkan kualitas game dari segala aspeknya.