

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari implementasi model *Experiential Learning* berbantu Multimedia berbasis *Side scrolling games* pada mata pelajaran pemrograman dasar terdapat beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Multimedia pembelajaran berbasis *side scrolling games* dikembangkan untuk membantu model *Experiential Learning* yang bertujuan meningkatkan kognitif siswa melalui 5 tahapan pengembangan diantaranya adalah tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Penilaian. Dimana model pembelajaran ini dibantu oleh multimedia *side scrolling games* pada tahapan *reflective observation*, *abstract conceptualization*, dan *active experiment*.
- 2) Multimedia ini mendapatkan hasil respon yang positif dari siswa. Hal ini dapat dilihat dengan perolehan nilai dari hasil angket yang telah diolah. Multimedia ini mendapatkan perolehan nilai sebesar 79,2% yang dikategorikan “Baik” sehingga dapat disimpulkan multimedia ini mendapatkan respon yang baik/positif.
- 3) Implementasi model *Experiential Learning* berbantu multimedia *side scrolling games* ini terbukti dapat meningkatkan kognitif siswa. Hal ini berdasarkan hasil pengujian indeks gain terhadap nilai *pretest* dan *posttest*. Ketika *pretest* siswa mendapatkan nilai rata-rata 32,3 dan Ketika *posttest* mendapatkan nilai rata-rata 72,8. Dan berdasarkan hasil uji gain mendapatkan nilai 0,6 yang termasuk kategori sedang.

5.2. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, berikut ini merupakan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya :

- 1) Ketika eksperimen dibagi menjadi beberapa kelompok atas, tengah dan bawah, usahakan materi yang diberikan pada multimedia sesuai dengan kelompoknya masing-masing.
- 2) Implementasi model *Experiential Learning* perlu dimaksimalkan lagi, khususnya tahapan yang terdapat di multimedia. Pada tahap *reflective observation* bisa menambahkan animasi ataupun simulasi mengenai peristiwa-peristiwa sederhana mengenai materi yang dipelajari, tahap *abstract conceptualization* bisa menambahkan latihan-latihan yang melatih konsep siswa mengenai hal yang sudah diamati pada tahap sebelumnya, dan pada tahap *active experiment* bisa dilakukan test secara nyata dalam kodingan, sehingga siswa bisa mengetahui hasil belajarnya dari mengamati dan mengkonsep sendiri sampai mengevaluasi dari hasil belajarnya tersebut.
- 3) Animasi yang di buat diharapkan bisa lebih bagus dan lebih menarik perhatian siswa
- 4) Latar musik yang digunakan bisa lebih menarik perhatian siswa, dan tidak menggunakan musik yang membuat siswa mengantuk.
- 5) Menambahkan suara narasi pada video animasi.
- 6) Soal pada media bisa mencakup keseluruhan soal *pretest* dan *posttest*.
- 7) Mengecek terlebih dahulu perangkat yang akan digunakan ketika akan melakukan eksperimen, supaya meminimalisir kesalahan.
- 8) Dalam mengimplementasikan model pembelajaran kedalam multimedia tidak harus semua tahapan dimasukan. Multimedia bisa digunakan untuk membantu salah satu tahapan dari model pembelajaran. Sehingga bagi peneliti selanjutnya bisa menentukan tahapan mana yang bisa difokuskan pada multimedia.