

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

3.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam mengimplementasikan model *Problem Based Learning (PBL)* berbasis *Role Playing Game (RPG)* dalam multimedia pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman ekstrapolasi siswa pada mata pelajaran pemrograman dasar, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Implementasi model *Problem Based Learning (PBL)* berbasis *Role Playing Game (RPG)* dalam multimedia pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman ekstrapolasi siswa pada mata pelajaran pemrograman dasar dilakukan dalam beberapa tahap yaitu *analysis, design, code* dan *test*.
2. Peningkatan pemahaman ekstrapolasi peserta didik setelah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan berada dalam kategori rendah pada kelas atas dengan nilai *gain* sebesar 0,23, berkategori sedang pada kelas tengah dengan nilai sebesar 0,31, dan berkategori sedang dengan nilai sebesar 0,36.
3. Penilaian peserta didik terhadap model *Problem Based Learning (PBL)* berbasis *Role Playing Game (RPG)* dalam multimedia pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman ekstrapolasi siswa pada mata pelajaran pemrograman dasar memperoleh hasil persentase sebesar 83,00% yang termasuk kedalam kategori sangat baik. Hal ini didasarkan pada hasil analisis terhadap instrumen penilaian peserta didik terhadap multimedia pembelajaran.

3.2. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat dijadikan perbaikan untuk penelitian selanjutnya.

Beberapa rekomendasi dari peneliti adalah sebagai berikut:

SYUKRIYANSYAH,2019

**IMPLEMENTASI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING (PBL)*
BERBASIS *ROLE PLAYING GAME (RPG)* PADA MULTIMEDIA
PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA
PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

1. Apabila multimedia yang telah dibangun ini akan dikembangkan lagi, diharapkan agar pembuatan materi dalam bentuk video tidak terlalu panjang dalam durasinya dan besar dalam ukuran file video tersebut karena akan membuat materi sulit terbuka pada komputer yang berspesifikasi rendah.
2. Dalam pengembangan selanjutnya, dapat dikembangkan dalam bentuk tiga dimensi (3D) agar lebih menarik.
3. Menambahkan waktu secara keseluruhan untuk setiap tahap (*stage*) agar waktu permainan dan pembelajaran yang telah direncanakan dalam RPP menjadi sesuai dan siswa tidak terlalu lama dalam bermain *game* sehingga materi yang disampaikan nantinya kurang dapat diinformasikan dengan baik.
4. Penyajian materi yang lebih menarik dengan mengurangi banyaknya teks dan menambahkan animasi

SYUKRIYANSYAH,2019

**IMPLEMENTASI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING (PBL)*
BERBASIS *ROLE PLAYING GAME (RPG)* PADA MULTIMEDIA
PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA
PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |