

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini akan dibahas mengenai kesimpulan dan saran selama pelaksanaan penelitian.

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini menggunakan *Quasi Experimental Design* dengan desain penelitian yaitu *Non-Equivalent Control Group Design*, dimana terdapat yaitu dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang dipilih secara tidak acak (random).

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa :

- 1) Multimedia pembelajaran, yaitu *adventure game* berhasil dikembangkan dengan tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan penilaian. Berdasarkan hasil penilaian ahli, multimedia pembelajaran yang dikembangkan termasuk pada kategori sangat baik.
- 2) Terdapat perbedaan pemahaman ekstrapolasi siswa pada mata pelajaran pemrograman dasar antara pembelajaran menggunakan model *experiential learning* berbantuan *adventure game* dengan pembelajaran menggunakan model *experiential learning* secara konvensional. Dimana kelas eksperimen yang menggunakan multimedia pembelajaran dalam proses pembelajaran mendapatkan hasil belajar lebih unggul dibandingkan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional.
- 3) Multimedia pembelajaran, *adventure game* mendapatkan respon dengan rata-rata presentase sebesar 81,04% dengan kategori sangat baik, hasil ini didapatkan dari perhitungan hasil angket yang diberikan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan perbaikan untuk penelitian selanjutnya. Beberapa saran dari peneliti adalah sebagai berikut :

- 1) Perlu ditekankan bahwa *adventure game* yang digunakan merupakan solusi alternatif dalam pembelajaran sebagai alat bantu untuk belajar, bukan mengambil alih peran guru.

- 2) Penerapan model *experiential learning* didalam *adventure game* perlu dimaksimalkan lagi pada setiap tahapannya. Selain itu, tahapan – tahapan yang dimasukkan kedalam *adventure game* perlu uji oleh ahli seperti guru atau bisa juga dilakukan oleh observer.
- 3) Apabila *adventure game* dikembangkan dengan tambahkan fitur-fitur menarik, seperti membuat fitur *coding* sehingga siswa bisa langsung membuat kode program di *game* tanpa harus membuka aplikasi baru.
- 4) Penerapan model *experiential learning* di kelas kontrol perlu dimaksimalkan lagi setiap tahapannya, seperti variasi materi, pertanyaan sehingga hasil yang diperoleh akan lebih maksimal.
- 5) Perhatikan pembagian alokasi waktu untuk setiap tahapan *experiential learning* agar pembelajaran dikelas lebih efektif.