

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan bahwa penelitian mengenai konsep, membangun dan implementasi multimedia pembelajaran pemrograman dasar yang menunjang kognitif dan afektif pada studi kasus siswa kelas XI RPL SMKN 1 Cisarua menghasilkan beberapa kesimpulan diantaranya:

1. Dalam merancang konsep *game* RPG dalam pembelajaran pemrograman dasar untuk menunjang ranah kognitif dan afektif siswa yaitu adanya alur cerita pada *game* dimana didalamnya terdapat konsep keterkaitan antara materi pembelajaran secara kognitif yang dicontohkan pada kehidupan sehari-hari serta didalamnya terdapat pula ranah afektif . Setiap skenario pada *game* yang dilakukan pemain mempunyai level kognitif dan afektif tersendiri dimana terdapatnya sikap yang di ajarkan untuk di khayati dan di amalkan oleh siswa yang tercantum pada kompetensi inti ke dua pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
2. Implementasi *game* berbasis RPG untuk mata pelajaran pemrograman dasar dengan adanya contoh pada kehidupan sehari-hari untuk menunjang ranah kognitif dan afektif siswa. Implementasi ini menggunakan *RPG Maker MV* untuk membuat multimedia dimana diterapkannya konsep yang telah dirancang. Semua konsep multimedia diterapkan pada *event editor* serta tampilan yang dibuat menggunakan aset *tileset* dan *sample maps* pada aplikasi.
3. Tanggapan siswa terhadap *game* RPG yang peneliti bangun sangatlah positif secara keseluruhan mereka senang menggunakan multimedia RPG pembelajaran karena merasa terbantu dengan adanya multimedia pembelajaran sehingga lebih memahami materi pembelajaran sekaligus diberikannya pembelajaran sikap.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, terdapat rekomendasi yang ingin disampaikan. Adapun rekomendasi yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Bagi pendidik

Ranah afektif pada multimedia lebih bervariasi dan lebih melatih sikap peserta didik agar terbentuknya kesadaran siswa untuk selalu memperbaiki diri.

2. Bagi peneliti selanjutnya

- a. Sebaiknya dilakukan pengembangan multimedia yang lebih interaktif dengan pengguna. Bertujuan agar pengguna tidak merasa monoton ketika menggunakan multimedia tersebut.
- b. Dibuatnya penilaian dalam *database game* terkait penilaian afektif dan kognitif.

Multimedia dibuat lebih mudah digunakan pada saat pengguna menggunakan *browser* atau berbentuk aplikasi di telepon genggam untuk lebih mudah digunakan dan tidak hanya menggunakan PC atau laptop saja sehingga dapat digunakan lebih mudah dimana saja dan kapan pun.