

## BAB 5

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Setelah melaksanakan penelitian dengan menggunakan metode penelitian Siklus Hidup Menyeluruh (SHM) guna merancang dan membangun multimedia pembelajaran berbasis *arcade game*, maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Merancang dan membangun multimedia pembelajaran berbasis *arcade game* dilaksanakan dengan menggunakan metode penelitian Siklus Hidup Menyeluruh (SHM) yang terdiri dari 5 fase yaitu fase analisis, fase desain, fase pengembangan, fase implementasi dan fase penilaian.

Elemen *game* yang terdiri dari *game rule*, tema, plot, object, Teks Grafis, serta suara, animasi dan *user interface* dapat diterapkan dan disusun dalam multimedia pembelajaran dengan model SAVI.

Fitur *arcade game* yang terdiri dari gameplay serba cepat, waktu reaksi minimum, perhatian yang terfokus dan kontrol yang mudah pada multimedia pembelajaran dapat diterapkan dalam multimedia pembelajaran dengan model SAVI.

Model pembelajaran SAVI pada multimedia pembelajaran berbasis *arcade game* juga dapat diterapkan pada multimedia pembelajaran, namun membutuhkan pendampingan oleh guru agar model pembelajaran SAVI dapat diterapkan dengan optimal.

- 2) Multimedia pembelajaran berbasis *arcade game* dengan model SAVI dapat meningkatkan pemahaman pemrograman dasar siswa. Hal ini didukung oleh adanya data rata rata nilai *pretest* 49,75 dan rata rata nilai *posttest* 71,75 dengan indeks gain 0,61.

Melalui Uji perbedaan Rerata Pretest-Posttest tiap kelompok dan Uji perbedaan rerata gain seluruh kelompok disimpulkan bahwa tidak ditemukan perbedaan yang signifikan setiap kelompok namun peningkatan paling tinggi diperoleh oleh kelompok bawah. Dapat disimpulkan bahwa kelompok bawah

sangat terbantu dengan adanya multimedia pembelajaran dengan model SAVI.

Hasil tersebut didapatkan oleh keberhasilan multimedia pembelajaran dan langkah langkah model SAVI, tingkat penerimaan informasi dan tingkat kepintaran siswa yang beragam.

- 3) Respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran berbasis arcade game pada pembelajaran pemrograman dasar memperoleh respon yang sangat baik. Hal ini didasarkan pada hasil analisis terhadap hasil instrumen respon siswa dengan rata rata presentase 89.00% yang termasuk kategori sangat baik.

## 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti memiliki saran atau rekomendasi yang harus disampaikan. Adapun saran atau rekomendasi tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Dalam menentukan materi yang akan dibuat *gameplay* harus disesuaikan dengan indikator pencapaian kompetensi pada mata pelajaran atau materi pembelajaran.
- 2) Peneliti selanjutnya jika membuat game pembelajaran disarankan membuat petunjuk penggunaan game lebih baik dibuat menarik dan hanya ditampilkan diawal saja, agar pada saat pembelajaran akan ada kolaborasi dan kerjasama dari masing masing siswa untuk berdiskusi dalam memainkan game tersebut.
- 3) Peneliti selanjutnya harus berperan aktif dalam membimbing seluruh siswa, harus lebih peka terhadap suasana kelas.
- 4) Perekaman suara untuk *dubbing* harus menggunakan alat yang cukup bagus agar suara yang dihasilkan untuk penyampaian materi lebih jelas dan tanpa *noise*