

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- a. Multimedia pembelajaran *puzzle game* dikembangkan melalui tahapan sebagai berikut: tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, dan tahap penilaian. Model *Learning Cycle 5E* diterapkan dalam multimedia pembelajaran dengan cara menerapkan fase model *Learning Cycle 5E* menjadi langkah-langkah pembelajaran dalam multimedia pembelajaran dalam bentuk level permainan. Tahap-tahap *Learning Cycle 5E* yang digunakan dalam multimedia pembelajaran adalah tahap *engage, explore, explain, elaborate, dan evaluate*.
- b. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah belajar menggunakan penerapan model *Learning Cycle 5E* berbantuan multimedia pembelajaran *puzzle game* dengan perolehan rata-rata sebesar 46,03 sedangkan nilai sebelum menggunakan multimedia sebesar 22,63. Namun dengan adanya peningkatan hasil yang didapat masih termasuk ke dalam kategori kurang, hal ini terlihat pula dengan perolehan Gain sebesar 0,3 yang termasuk kedalam kategori sedang dan merupakan batas bawah pada kategori sedang.
- c. Penerapan model *Learning Cycle 5E* berbantuan multimedia pembelajaran *puzzle game* tanggapan positif dari responden, hal ini didasarkan dari angket respon siswa dengan jumlah responden sebanyak 30 orang diperoleh hasil rata-rata keseluruhan sebesar 79,72%. Walaupun multimedia pembelajaran dinilai baik oleh siswa, aspek perangkat lunak dengan persentase 73,76% mempengaruhi dalam tingkat pemahaman siswa saat penggunaan multimedia pembelajaran.

5.2. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat rekomendasi dari peneliti yaitu sebagai berikut:

- a. Multimedia pembelajaran *puzzle game* menggunakan model *Learning Cycle 5E* hanya sebatas diuji kelayakan dan kegunaannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa dilihat dari nilai rata-rata *pretest* dan rata-rata *posttest*. Maka dari itu diperlukan penelitian lebih lanjut untuk melihat seberapa signifikan peningkatan hasil belajar saat proses pembelajaran dengan penerapan model *Learning Cycle 5E* berbantuan multimedia pembelajaran *puzzle game*.
- b. Diperlukan adanya skenario cadangan ketika multimedia yang digunakan tidak dapat meningkatkan pemahaman siswa. Salah satunya adalah dengan mengadakan kegiatan remedial. Tentunya kegiatan remedial ini tujuannya untuk memperoleh *goal* peningkatan pemahaman siswa.
- c. Bagi penelitian lain yang ingin menerapkan model *Learning Cycle 5E* berbantuan multimedia pembelajaran *puzzle game* dapat menambahkan fitur-fitur baru serta memperbaiki kekurangan-kekurangan yang perlu diperbaiki.
- d. Level pada multimedia pembelajaran perlu dibuat banyak, karena pemahaman pemrograman salah satunya dipengaruhi oleh jam terbang atau frekuensi siswa menghadapi permasalahan pemrograman baik waktu maupun jenisnya yang berbeda.
- e. Soal-soal pada evaluasi lebih diperbanyak dan dibuat random.