

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan tahap-tahap penelitian dan pengembangan yang telah dilalui, bisa ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Multimedia pembelajaran permainan ular tangga ini menggunakan model pengembangan dari Munir (2010) yang memiliki tahapan yaitu: Analisis meliputi analisis umum, analisis pengguna, analisis kebutuhan perangkat lunak, dan analisis kebutuhan perangkat keras; Desain meliputi diagram alir atau *flowchart*, *storyboard*, dan rancangan antarmuka; Pengembangan meliputi pembuatan antarmuka, *coding* atau pengkodean, *movie testing*, *publishing*, *packaging*, validasi ahli dan revisi multimedia; Implementasi meliputi pemasangan multimedia, uji produk, dan angket penilaian siswa terhadap multimedia; Penilaian meliputi penilaian kelayakan multimedia pembelajaran permainan ular tangga oleh para ahli, penilaian siswa terhadap multimedia permainan ular tangga, dan kekurangan, kelebihan, kendala, dan rekomendasi multimedia.
2. Ditinjau dari aspek umum, rekayasa perangkat lunak, komunikasi visual, substansi materi dan pembelajaran, maka multimedia permainan ular tangga yang dihasilkan dikategorikan sangat baik, baik oleh ahli media maupun oleh ahli materi.

3. Hampir seluruh siswa memberikan respon positif terhadap multimedia pembelajaran permainan ular tangga, dalam konteks bahwa multimedia ini mudah dan nyaman untuk dimainkan, dan dapat diinstalasi di komputer lain (Usabilitas : 84,19 %, kompatibilitas : 80,15 %), respon dari multimedia mudah dipahami (Interaktivitas : 83,83 %), meningkatkan motivasi belajar (Motivasi : 82,72 %), dan tampilan dari multimedia sangat menarik (Visual : 81,98 %).

B. Rekomendasi

Dari penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran permainan ular tangga yang telah dilaksanakan, ada rekomendasi yang ingin disampaikan peneliti yaitu bahwa multimedia yang dihasilkan masih memiliki berbagai keterbatasan baik dalam tampilan, segi interaktifitas, dan fitur yang disediakan. Beberapa rekomendasi dari peneliti adalah sebagai berikut.

- Dilakukannya proses penelitian dan pengembangan dengan lebih mendalam pada tiap tahap R&D sehingga konsep dan model produk yang akan dihasilkan menjadi lebih matang.
- Ditambahkannya visualisasi dari materi yang di-*hover* pada saat memilih materi permainan.
- Materi yang disajikan ditambahkan animasi agar multimedia ini semakin interaktif.
- Ditambahkan pengaturan audio agar pengguna bisa mengatur audio sendiri.

- Ditambahkannya fasilitas penyimpanan data agar pengguna bisa meneruskan kembali permainan yang telah disimpan sebelumnya.
- Ditambahkannya menu pemilihan karakter bidak pemain agar bisa diganti sesuai keinginan dari pengguna.

