

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1. Kesimpulan

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

1. Hampir seluruh siswa memberikan respon positif mengenai pembelajaran yang menggunakan multimedia pembelajaran *instructional games*, dalam konteks dapat membawa manfaat, menarik, dan bisa meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Ditinjau dari aspek umum, rekayasa perangkat lunak, komunikasi visual, substansi materi dan pembelajaran, maka multimedia *instructional games* yang dihasilkan dikategorikan Sangat Baik, baik oleh ahli media maupun oleh ahli materi.
3. Penggunaan multimedia *instructional games* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
4. Ditinjau dari aspek tombol navigasi, tampilan multimedia, kemudahan penggunaan multimedia dan interaktifitas multimedia, dinilai Sangat Baik oleh hampir seluruh siswa.

5.2. Rekomendasi

Dari penelitian dan pengembangan multimedia *instructional games* yang telah dilaksanakan, ada beberapa rekomendasi yang ingin disampaikan peneliti diantaranya sebagai berikut:

1. Multimedia yang telah dikembangkan dan diberikan kepada guru TIK di SMA yang dijadikan penelitian yakni SMA Negeri 2 Cimahi, alangkah lebih baiknya jika digunakan pada saat menemukan materi yang sesuai dengan materi yang diangkat pada multimedia *instructional games*.
2. Multimedia yang dihasilkan masih memiliki berbagai keterbatasan baik dalam tampilan, segi interaktifitas, dan fitur yang disediakan, oleh karena itu untuk peneliti selanjutnya yang berkenaan dengan pengembangan multimedia model *instructional games*, diperlukan penelitian dan pengembangan yang lebih mendalam sehingga dihasilkan multimedia model *instructional games* yang lebih interaktif, kaya akan fitur dan bermanfaat.
3. Multimedia yang dihasilkan belum diketahui efektivitas penggunaannya berkaitan dengan hasil belajar atau prestasi belajar, maka dari itu untuk peneliti selanjutnya bisa menggunakan multimedia *instructional games* yang telah dihasilkan untuk diteliti mengenai efektivitas multimedia *instructional games*.