

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan tahapan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Seluruh siswa menyukai game komputer namun masih pada taraf yang wajar. Mereka beranggapan jika materi pelajaran disampaikan dengan menggunakan game komputer, pembelajaran akan lebih menyenangkan, menarik dan mudah diingat.
2. Multimedia pembelajaran berbasis game ini dirancang untuk memudahkan siswa dalam mempelajari pengenalan perangkat keras komputer. Tujuan yang lebih khusus lagi diharapkan siswa bisa menguasai materi tanpa harus menghafalkan materi tersebut secara langsung. Konsep penyampaian materi pengenalan perangkat keras komputer pada game ini berupa jual beli perangkat keras komputer.
3. Multimedia pembelajaran berbasis game yang telah dikembangkan dinyatakan layak digunakan dan dikategorikan baik oleh ahli materi dan ahli media ditinjau dari aspek umum, rekayasa perangkat lunak, komunikasi visual, substansi materi dan pembelajaran.
4. Setelah dilakukan uji coba dilapangan, pengguna menilai sangat baik terhadap multimedia pembelajaran berbasis game ini dilihat dari aspek tombol navigasi,

tampilan multimedia, kemudahan penggunaan multimedia dan interaktifitas multimedia.

Tanggapan siswa sebagai pengguna multimedia pembelajaran berbasis game ini sangat baik. Dengan tema belajar sambil bermain, siswa merasa senang dan tertarik mempelajari materi pengenalan perangkat keras komputer. Multimedia pembelajaran ini membantu siswa dalam memahami materi pengenalan perangkat keras komputer. Siswa berpendapat dengan menggunakan multimedia pembelajaran ini membuat mereka bersemangat mempelajari materi pelajaran TIK sehingga multimedia pembelajaran ini bisa digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar.

4.2. Rekomendasi

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, peneliti ingin menyampaikan beberapa rekomendasi terkait dengan multimedia pembelajaran interaktif berbasis game ini yaitu :

1. Multimedia pembelajaran interaktif berbasis game ini sudah diujicobakan kepada pengguna di lapangan namun belum dilakukan penelitian terhadap peningkatan hasil belajar, peningkatan prestasi ataupun peningkatan motivasi siswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran ini.
2. Ada beberapa keterbatasan pada multimedia pembelajaran ini baik dalam hal tampilan, interaktifitas dan kekayaan materi pelajaran yang akan disampaikan. Perlu dilakukan pengkajian, pengembangan dan penelitian lebih lanjut untuk membuat multimedia pembelajaran berbasis game yang lebih interaktif lagi.

3. Berdasarkan pengamatan pada saat uji coba multimedia pembelajaran ini , siswa tidak begitu memperhatikan tahap penyampaian materi namun lebih suka langsung memasuki tahap evaluasi. Maka perlu dikembangkan lagi tahapan penyampaian materi yang lebih menarik dan inovatif.
4. Materi dalam multimedia pembelajaran ini perlu diperkaya lagi. Namun hal tersebut harus diingat juga bahwa dengan jenis multimedia pembelajaran berbasis game konsep belajar sambil bermain perlu diperhatikan. Jika unsur pembelajaran dirasakan lebih dominan dibanding unsur hiburannya, siswa tidak akan tertarik untuk menggunakan multimedia pembelajaran sebaliknya juga jika unsur hiburannya lebih dominan dibandingkan unsur pembelajaran maka tujuan pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran tidak akan tercapai. Untuk itu perlu dikembangkan cara yang lebih kreatif dan inovatif lagi untuk menggabungkan unsur hiburan dan pembelajaran dalam multimedia pembelajaran berbasis game sehingga siswa bisa melakukan kegiatan pembelajaran sekaligus mendapatkan hiburan.

Multimedia pembelajaran interaktif berbasis game yang telah dikembangkan dan diberikan kepada guru TIK di sekolah tempat peneliti mengujicobakan multimedia pembelajaran ini, yaitu SMP Negeri 3 Lembang, alangkah lebih baiknya jika digunakan pada saat menyampaikan materi pembelajaran pengenalan perangkat keras komputer.