

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, bisa ditarik beberapa kesimpulan berikut :

1. Multimedia pembelajaran permainan *puzzle* ini menggunakan model Pengembangan Sistem Daur Hidup atau *System Development Life cycle (SDLC)* model proses *waterfall* termodifikasi yang memiliki tahapan yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi dan penilaian.
2. Berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi terhadap multimedia permainan *puzzle* materi daur hidup hewan pada aspek Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), komunikasi visual dan desain pembelajaran, multimedia ini dikategorikan sangat baik.
3. Ditinjau dari aspek perangkat lunak (usabilitas, reliabel, kompatibilitas), pembelajaran (interaktivitas, motivasi, kesesuaian bidang studi), dan komunikasi visual (visual, audio, *layout* dan media bergerak) respon siswa dikategorikan sangat baik, jadi multimedia pembelajaran permainan *puzzle* ini dapat diterima dengan sangat baik oleh siswa.
4. Dari hasil tes pemahaman siswa, didapatkan nilai rata-rata 79,54 dengan nilai tertinggi 93,33 dan nilai terendah 67,67 dengan 90% siswa tuntas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk pelajaran IPA pada kelas IV di

SDN Percobaan Cileunyi adalah 70,00. Dari hasil itu disimpulkan bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap materi daur hidup hewan setelah menggunakan multimedia sangat baik.

B. Rekomendasi

Dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, ada beberapa rekomendasi yang akan di sampaikan penenliti diantaranya adalah :

1. Multimedia pembelajaran permainan *puzzle* materi daur hidup hewan ini, masih memiliki keterbatasan baik dari segi tampilan, ineteraktifitas, penyajian materi dan fitur permainan yang disediakan. Oleh karena itu untuk peneliti selanjutnya agar dilakukan penelitian yang lebih mendalam agar menghasilkan multimedia dengan tampilan yang lebih menarik, interaktif, penyajian materi menjadi dinamis dan kaya akan fitur.
2. Pengembangan jenis evaluasi pada multimedia permainan *puzzle* menjadi beragam dan dinamis karena pada saat ini multimedia permainan *puzzle* hanya menggunakan jenis pilihan ganda sebagai evaluasi pembelajaran.