

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam merancang dan membangun multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* dengan model MEA, dapat disimpulkan :

1. Multimedia ini dirancang dan dibangun berdasarkan dari permasalahan yang terjadi di lapangan. Permasalahan tersebut diantaranya adalah sulitnya memahami konsep struktur data yang abstrak. Sehingga perlu adanya visualisasi nyata dari setiap materi. Kemudian mayoritas mahasiswa yang sudah mempelajari mata kuliah ini menyatakan bahwa mata kuliah ini sulit. Maka dari itu, dibuatlah multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* untuk mata kuliah struktur data sebagai solusi atas permasalahan tersebut. Tahapan yang dilakukan dalam merancang dan membangun multimedia pembelajaran berbasis game dengan model MEA terdiri tahap analisis (umum, pengguna, perangkat lunak, dan perangkat keras), desain (materi, model pembelajaran, *flowchart*, dan *storyboard*), pengembangan (antarmuka, DFD, kamus data, PSPEC, validasi ahli, dan uji coba), implementasi (uji coba produk), dan penilaian.
Berdasarkan hasil validasi multimedia ini mendapatkan presentase sebesar 87% dari ahli media dan 78,75% dari ahli materi. Presentase tersebut menunjukkan bahwa multimedia termasuk kategori sangat baik dan baik serta layak digunakan. Sedangkan hasil penialain mahasiswa diperoleh presentase sebesar 93,07%. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia termasuk kategori sangat baik.
2. Multimedia berbasis *adventure game* dengan model MEA layak digunakan dalam pembelajaran Struktur Data dan mendapatkan respon positif dari mahasiswa dan Dosen. Multimedia ini diklaim dapat

membantu dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa karena penyajian materi yang berbeda yaitu melalui animasi dunia nyata. Hal ini dapat dilihat berdasarkan presentase hasil angket yang mencapai 93.07% dan termasuk kategori sangat baik.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, terdapat beberapa saran diantaranya :

1. Ditambahkan beberapa fitur seperti untuk mengganti karakter dan pemilihan musik bisa lebih beragam.
2. Jika menggunakan *flat design*, jenis huruf agar bisa disesuaikan lagi dengan konsep *flat design*.
3. Multimedia ini dapat dikembangkan lagi untuk meningkatkan aspek yang lain. Karena pada penelitian ini aspek yang dinilai baru aspek pemahaman saja. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan kembali agar hasilnya bisa mencakup banyak aspek.