

BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dilihat dari merancang bangun multimedia interaktif berbasis *adventure game* dengan model pembelajaran PBL pada materi jaringan komputer, peneliti melakukan beberapa tahap. Prosedur penelitian ini menggunakan lima tahapan multimedia yang diungkapkan oleh Munir (2012) yaitu analisis, desain, pengembangan implementasi dan penilaian. Dalam tahap desain ini dilakukan perancangan *adventure game* dan memilih materi yang akan dimasukkan ke dalam *game*. Materi tersebut adalah materi jaringan komputer. Didalam silabus pembelajaran ini terdapat dalam Standar Kompetensi (1) memahami dasar-dasar penggunaan internet, dan Kompetensi Dasar (1.2) mendeskripsikan dasar-dasar sistem jaringan di internet. Dari segi desain visual, *adventure game* ini dirancang dengan menggunakan gambar-gambar, animasi, video dan teks. Seluruh rancangan terdapat dalam *flowchart*, *storyboard*, dan yang terakhir menghasilkan antarmuka *game* dibuat menggunakan Construct 2. Rancangan yang dibuat dalam tahap desain direalisasikan dalam tahap pengembangan dan *event sheet* digunakan untuk membuat pengkodean multimedia ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dihasilkan *adventure game* Minion yang harus diujikan pada ahli media dan ahli materi.

2. Ditinjau dari beberapa aspek penilaian diantaranya adalah aspek umum, aspek rekayasa perangkat lunak, aspek komunikasi visual, aspek pembelajaran, aspek substansi materi mekanis, elemen multimedia, struktur informasi, dokumentasi, dan kualitas isi materi diketahui bahwa *adventure game* Minion ini bila dimasukkan pada *rating scale* termasuk dalam kategori sangat baik dan layak untuk diimplementasikan pada pembelajaran TIK, baik oleh ahli media, ahli materi dan juga oleh siswa sebagai pengguna.
3. Tanggapan siswa terhadap pembelajaran TIK menggunakan *adventure game* Minion tentang jaringan komputer cukup positif dilihat dari hasil angket berupa presentase respon siswa. Hasil penelitian menggambarkan bahwa minat siswa terhadap media ini cukup tinggi dilihat dari konten isi/ materi didalam *game adventure* ini bagi siswa cukup dipahami dengan mudah dan dengan konten-konten didalam *game* yang tidak asing bagi siswa SMP yaitu menggunakan *icon* Minion. Bagi mereka cukup menarik dilihat dari hasil penelitian tentang konten elemen multimedia memperoleh rata-rata skor 90,11%

5.2. Rekomendasi

Dari penelitian yang telah dilaksanakan, ada beberapa rekomendasi yang ingin disampaikan peneliti bahwa multimedia yang dihasilkan masih memiliki berbagai keterbatasan baik dalam tampilan, segi interaktifitas, dan fitur yang disediakan diantaranya sebagai berikut:

1. Ditambahkan tampilan/komunikasi visual yang lebih *fresh* sehingga membuat multimedia lebih nyaman untuk dilihat.
2. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 50 Bandung, namun media ini secara umum dapat digunakan oleh seluruh sekolah yang membutuhkan multimedia pembelajaran TIK berbasis *adventure game* tentang jaringan komputer.