

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam merancang dan membangun multimedia pembelajaran berbasis *game* labirin dengan menggunakan model *problem based learning*, dapat disimpulkan:

- a. Proses yang dilakukan dalam merancang dan membangun multimedia pembelajaran interaktif *game* berbasis *game* labirin dengan menggunakan model *problem based learning* meliputi tahap analisis (umum, pengguna, materi, kebutuhan multimedia *game* di lapangan, perangkat lunak, dan perangkat keras); desain (materi, model, *flowchart*, *storyboard*, antarmuka, DFD, kamus data dan spesifikasi proses); pengembangan (pengujian multimedia dan validasi ahli), implementasi (uji coba produk di lapangan) dan penilaian.
- b. Multimedia pembelajaran interaktif *game* berbasis *game* labirin dengan menggunakan model *problem based learning* mendapat respon positif dari responden karena multimedia menarik dengan terdapatnya unsur *game* didalamnya. Hal ini diperoleh berdasarkan angket penilaian dari berbagai indikator sebesar 80,02% dan termasuk kategori sangat baik sehingga layak digunakan dan diimplementasikan dalam membantu proses pembelajaran.

5.2 Saran

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

1. Karena pada penelitian ini yang dilakukan adalah uji coba terbatas untuk mengetahui respon siswa mengenai multimedia yang sudah dibangun dan belum sampai ke tahap penerapan, maka untuk

penelitian selanjutnya bisa fokus ke penerapan dalam proses pembelajaran.

2. Untuk penelitian selanjutnya multimedia yang telah dibangun bisa dipakai sebagai alat bantu untuk meningkatkan pemahaman atau nilai siswa.
3. Ditambahkan beberapa fitur seperti untuk mengganti karakter dan pengaturan volume suara.