

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan tahap penelitian dan pengembangan multimedia berbasis game petualangan dengan menggunakan model *problem solving* untuk meningkatkan pemahaman siswa SMK dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu:

1. Multimedia pembelajaran berbasis *game* petualangan ini dikembangkan dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Solving* yaitu dengan menggunakan IDEAL (*Identify problem, Define goal, Explore possible strategies, Anticipate outcomes and act, Look back and learn*). Dalam pengembangan multimedia pembelajaran tepatnya pada bagian pencarian solusi, diadopsi dari cara kerja algoritma *Floyd Warshall*.
2. Tanggapan siswa terhadap multimedia pembelajaran berbasis game petualangan sangat baik. Berdasarkan angket yang telah dibagikan kepada siswa yang telah belajar dengan menggunakan multimedia didapat nilai rata-rata yang dihasilkan sebesar 84,665%. Nilai tersebut masuk kedalam kriteria yang sangat baik, aspek yang tertinggi pada penilaian angket adalah aspek motivasi yaitu 90,00% jadi kebanyakan siswa merasa termotivasi untuk menggunakan multimedia pembelajaran berbasis game ini.
3. Kemampuan pemahaman siswa meningkat setelah menggunakan multimedia pembelajaran berbasis game petualangan. Siswa dibagi kedalam kelompok atas tengah dan bawah. Pada kelompok atas yang sebelumnya memperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 42,5 meningkat menjadi 65,00. Pada kelompok tengah sebelumnya memperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 30,75 meningkat menjadi 55,5. Pada kelompok bawah juga mengalami peningkatan yaitu pada awal nilai rata-rata pretest yang didapat adalah 17, 5 meningkat menjadi 45. Pada masing-masing

kelompok peningkatan masuk pada kategori sedang. Dapat dilihat pada kelompok bawah dan tengah yang mendapatkan nilai gain yang masuk dalam kategori sedang merupakan hal yang sangat bagus karena disini dapat terlihat penggunaan multimedia sangat berpengaruh bagi siswa dan siswa yang ada di kelompok bawah memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar sehingga peningkatan nilai pun menyamai kategori kelompok yang lainnya. Pada kelompok atas juga mendapatkan peningkatan pemahaman dengan kategori sedang, ini dikarenakan nilai siswa yang didapat pada tes awal sudah bagus dan ketika diberikan tes kembali peningkatan nilai siswa tidak terlalu tinggi karena nilai awalnya sudah tinggi.

## 5.2. Saran

Dari penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran berbasis game yang telah dilaksanakan, ada beberapa saran yang akan disampaikan oleh peneliti yaitu sebagai berikut

1. Jika multimedia diterapkan pada pembelajaran sebaiknya ada minimal satu orang guru yang memfasilitasi kegiatan belajar mengajar agar lebih kondusif dan jika ada siswa yang kurang mengerti apa yang harus dilakukan dapat bertanya kepada guru.
2. Sebelum multimedia di implementasikan kedalam kelas sebaiknya dipersiapkan kesiapan yang benar-benar matang, seperti mengetahui dahulu kondisi ruang komputer yang nantinya digunakan untuk implementasi multimedia agar meminimalisir terjadinya kesalahan.
3. Pada simulasi dalam multimedia pembelajaran dibuat senyata mungkin agar dapat mudah dipahami lagi. Dan berikan tombol khusus pada multimedia sebagai contoh adalah tombol *skip* (lewati) tujuannya adalah agar praktis menggunakan multimedia.
4. Jika ada peneliti lain yang ingin melakukan penelitian dengan menggunakan model *problem solving* agar lebih kreatif lagi untuk memberikan suatu permasalahan agar model pembelajaran ini bisa lebih menarik lagi. Dan siswa lebih termotivasi untuk belajar.