

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dalam merancang dan membangun multimedia pembelajaran berbasis role playing game dengan metode *Discovery Learning* pada mata pelajaran Desain Multimedia, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Multimedia pembelajaran berbasis game dirancang dan dibangun berdasarkan permasalahan yang ada di lapangan. Adapun permasalahan yang muncul adalah sulitnya memahami Desain Multimedia yang bersifat konsep sehingga perlu dibantu dengan menggunakan media. Multimedia ini dibuat dengan beberapa tahapan yaitu tahap analisis, perencanaan, pengembangan dan validasi. Tahap analisis diawali dengan studi literatur dan studi lapangan, tahap perencanaan dilakukan dengan membuat RPP, flowchart dan storyboard, tahap pengembangan dilakukan dengan membuat multimedia dan tahap validasi dilakukan dengan mengujikan multimedia tersebut kepada siswa.
2. Multimedia pembelajaran berbasis game dengan metode *Discovery Learning* meningkatkan pemahaman siswa sebesar 0.39% yang didapat dari uji gain dengan kategori sedang, hal ini juga ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata siswa dari 45.8 menjadi 67.3. Ahli media, ahli materi dan siswa menilai aplikasi multimedia dengan kategori sangat baik yang ditunjukkan dengan presentase secara berurutan 84.32%, 82.00% dan 88.50%.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis, terdapat beberapa saran untuk pengembangan selanjutnya diantaranya adalah :

1. Multimedia pembelajaran berbasis game ini hanya meningkatkan kemampuan siswa dalam tingkatan sedang saja, hal ini disebabkan karena masih ada sedikit ketidaksesuaian antara materi yang ada dengan soal latihan yang diujikan, sehingga

lebih baik sering diadakan *review* antara soal dengan materi terlebih dahulu agar bisa dipersiapkan dengan lebih matang.

2. Berdasarkan hasil angket penilaian multimedia, terdapat beberapa siswa yang menyarankan untuk menambah karakter di game tersebut agar cerita menjadi jauh lebih menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, penambahan karakter disarankan untuk pengembangan penelitian berikutnya.
3. Menambahkan *save game* di dalam permainan karena ketika diujikan kadang-kadang terdapat kesalahan teknis seperti mati lampu mendadak atau komputer mati secara tiba-tiba, sehingga data menjadi hilang.

