BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dalam merancang dan membangun multimedia interaktif berbasis *quiz game* dengan metode *quantum learning* maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Proses yang dilakukan dalam merancang dan membangun multimedia interaktif berbasis *quiz game* dengan metode *quantum learning* dilakukan dengan tahapan sebagai berikut :
 - a. Tahap analisis : dilakukan studi pustaka tentang metode *quantum learning*, wawancara kepada guru mata pelajaran jaringan dasar, menyebarkan angket kepada siswa dan menganalisis kebutuhan multimedia yang dikembangkan.
 - b. Tahap desain : menyusun RPP, menyusun instrument penelitian, menyusun materi, merancang flowchart dan storyboard dengan menerapkan metode *quantum learning* kedalam multimedia.
 - c. Tahap pengembangan : pembuatan multimedia pembelajaran interaktif.
 - d. Tahap implementasi : multimedia digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
 - e. Tahap penilaian : pada tahap akhir pertemuan, angket tanggapan siswa diisi oleh siswa.
2. Terdapat peningkatan pemahaman konseptual siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *quiz game* dengan metode *quantum learning*. Peningkatan pemahaman konseptual, yang didapat dari hasil rerata gain diperoleh, nilai rerata gain

kelompok atas sebesar 0,53 dengan kategori sedang, kelompok tengah sebesar 0,50 dengan kategori sedang dan kelompok bawah sebesar 0,38 dengan kategori rendah mengalami peningkatan pemahaman konseptual pada kriteria rendah.

3. Tanggapan siswa terhadap pembelajaran jaringan dasar menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *quiz game* dengan metode *quantum learning* termasuk dalam kriteria baik dengan presentasi sebesar 80,00%.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, rekomendasi yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Alur cerita dan tantangan dalam *quiz game* perlu dikembangkan lagi agar responden lebih termotivasi untuk belajar
2. Membuat tampilan grafik yang lebih menarik lagi agar siswa lebih termotivasi.