

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Penelitian ini menggunakan metode campuran atau bisa disebut *mixed method*, dimana pada penelitian ini terdapat dua buah penelitian, yaitu penelitian secara kualitatif dan penelitian secara kuantitatif. Penelitian secara kualitatif dilakukan pada saat pengembangan multimedia dan penelitian kuantitatif dilakukan pada saat menganalisa data yang didapatkan setelah penelitian, yaitu menganalisa data peningkatan pemahaman peserta didik terhadap penerapan multimedia pembelajaran berbasis *Adventure Game* dengan metode Inkuiri pada pembelajaran Jaringan Dasar dan menganalisa tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan multimedia tersebut. Berdasarkan tahapan penelitian yang telah disebutkan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Perancangan multimedia pembelajaran berbasis *Adventure Game* dilakukan dalam beberapa tahap. Tahap yang pertama yaitu dengan merancang multimedia pembelajaran yang nantinya dimasukkan kedalam metode Inkuiri saat pembelajaran dikelas. Selanjutnya tahapan yang dilakukan yaitu validasi ahli. Dari tahap validasi ahli diperoleh bahwa multimedia pembelajaran berbasis *Adventure Game* yang dikembangkan termasuk ke dalam kategori baik dan dinyatakan layak untuk digunakan.
- 2) Penerapan Multimedia Pembelajaran berbasis *Adventure Game* dilakukan pada saat pembelajaran dikelas yaitu dengan menerapkan multimedia pembelajaran tersebut kedalam metode Inkuiri yang digunakan pada saat mengajar, selanjutnya dilakukan penilaian terhadap penerapan multimedia tersebut oleh observer dengan menggunakan Instrumen Lembar Observasi. Instrumen tersebut digunakan untuk menguji apakah penerapan Multimedia Pembelajaran berbasis *Adventure Game* dilakukan dengan baik atau tidak pada saat pembelajaran di kelas berlangsung. Dari pengujian menggunakan Instrumen Lembar Observasi diperoleh bahwa Penerapan multimedia pembelajaran berbasis *Adventure Game* dengan metode Inkuiri berjalan

dengan baik dan multimedia pembelajaran tersebut layak untuk diterapkan dalam suatu proses pembelajaran di kelas.

- 3) Peningkatan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Jaringan Dasar setelah menggunakan Multimedia pembelajaran yang dikembangkan berada dalam kategori sedang. Hal ini didasarkan pada perolehan nilai gain sebesar 0,58 (sedang) yang didapatkan dari hasil analisis indeks gain terhadap *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen.
- 4) Tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* pada pembelajaran Jaringan Dasar memperoleh hasil yang positif. Hal ini didasarkan pada hasil analisis terhadap instrumen tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran. Presentase yang diperoleh dari analisis tersebut adalah sebesar 85,52, dan berada dalam katertgori baik.

B. Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi yang ingin disampaikan oleh penulis. Rekomendasi tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Pada saat penggunaan multimedia pembelajaran, terdapat peserta didik yang sulit untuk fokus pada tahap awal, dimana disajikan sebuah alur cerita yang menggunakan sebuah teks berjalan dengan tambahan suara. Hal ini disebabkan karena pada saat alur cerita tersebut tampilan dalam multimedia hanya sebatas teks dan suara saja. Maka dari itu untuk penelitian selanjutnya diharapkan pada saat alur cerita dalam multimedia pembelajaran tidak hanya menggunakan teks berjalan dan suara saja, akan lebih baik jika ditambahkan dengan animasi berupa gambar agar tampilannya lebih menarik.
- 2) Pada saat penggunaan multimedia pembelajaran, terdapat peserta didik yang masih bingung dan belum terbiasa dalam menggunakan game. Hal ini disebabkan karena tidak semua peserta didik senang ataupun terbiasa dalam bermain *game*, sehingga untuk penelitian selanjutnya diharapkan pada saat permainan diberikan petunjuk ataupun penjelasan dengan sangat lengkap agar

keseluruhan dari peserta didik dapat memahami penggunaan multimedia pembelajaran berbasis *adventure game*.

- 3) Pada saat penggunaan multimedia pembelajaran terdapat peserta didik yang masih kebingungan dalam menjawab soal yang diberikan. Hal ini disebabkan oleh perbedaan kemampuan menangkap materi yang disajikan dalam video yang diberikan dari setiap peserta didik walaupun pemberian materi dalam video tersebut sudah cukup jelas. Hal ini disebabkan karena pada saat video pematerian berlangsung terlalu cepat, sehingga untuk penelitian selanjutnya diharapkan video pada saat pematerian dibuat sesuai dengan kemungkinan peserta didik dapat menangkap isi materi tersebut.