

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan dalam merancang dan membangun multimedia berbentuk *adventure game* dengan menggunakan model SAVI pada mata pelajaran Pemrograman Dasar, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Rancang bangun atau pengembangan multimedia berbentuk *adventure game* ini meliputi beberapa tahapan yaitu analisis (umum, pengguna, kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras); desain (materi dan soal, *flowchart*, *storyboard*, antarmuka, penerapan model SAVI, penerapan diagram skenario); pengembangan (pengodean, pengujian multimedia menggunakan *blackbox*, validasi multimedia oleh ahli media dan ahli materi); implementasi (uji coba lapangan) dan penilaian.
2. Multimedia berbentuk *adventure game* dengan menggunakan model SAVI yang telah diuji cobakan pada mata pelajaran Pemrograman Dasar menunjukkan bahwa dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan rata-rata peningkatan sebesar 0,2 yang dikategorikan rendah.

#### B. Saran

Berdasarkan penelitian multimedia berbentuk *adventure game* dengan menggunakan model SAVI pada mata pelajaran Pemrograman Dasar yang telah dilakukan, terdapat saran atau masukan yang dapat dijadikan sebagai bahan rujukan perbaikan dalam pengembangan multimedia selanjutnya. Berikut beberapa saran yang diberikan terhadap multimedia berbentuk *adventure game*.

1. Dalam penerapan model pembelajaran SAVI, pada unsur somatis sebaiknya memanfaatkan teknologi sejenis *webcam* dalam bermain *game*. Teknologi tersebut berfungsi untuk memfasilitasi atau mendeteksi gerakan-gerakan tubuh pemain untuk menyelesaikan sebuah permainan. Sehingga dengan

Putri Dwi Amelia, 2016

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MULTIMEDIA ADVENTURE GAME MODEL SOMATIC AUDITORY VISUAL INTELLECTUAL (SAVI)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

adanya teknologi tersebut unsur somatis dapat diterapkan secara maksimal. Selain menggunakan teknologi *webcam*, penerapan unsur somatis dapat menggunakan aplikasi sejenis *packet tracer*. Jadi, di dalam *game* akan terdapat *link* yang menghubungkan antara *game* dengan aplikasi tersebut.

2. Dalam tahap pengembangan, sebaiknya soal-soal yang terdapat dalam *game* dimasukkan ke database. Hal ini bertujuan untuk mempermudah pengembang dalam mengelola soal.
3. Dalam hal permainan, sebaiknya karakter utama “Algos” lebih dikeluarkan lagi agar *game* tersebut dimainkan sebagai sudut pandang orang ketiga. Selain itu, *game* sebaiknya dibuat lebih menantang.
4. Dalam hal penyajian soal, sebaiknya soal dalam multimedia tersebut disajikan secara acak agar tidak ada kecurangan dalam mengerjakannya.
5. Dalam hal penyampaian materi, sebaiknya pengisian suara saat simulasi materi lebih diperjelas lagi.