

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

1.1 Simpulan

Berdasarkan tahap penelitian yang telah dilakukan dalam membangun multimedia berbasis *adventure game* dengan model AIR (*Auditory, Intellectually, and Repetition*) dengan materi jaringan dasar, diperoleh beberapa disimpulkan sebagai berikut :

1. Multimedia pembelajaran berbasis game dirancang dan dibangun berdasarkan permasalahan yang terjadi dilapangan. Adapun permasalahan yang muncul adalah sulitnya memahami pelajaran jaringan yang bersifat konsep karena untuk mempelajarinya butuh daya nalar, dan kemampuan menalar setiap orang berbeda-beda sehingga perlu dibantu dengan menggunakan media dan simulasi. Berdasarkan permasalahan tersebut dibuatlah sebuah multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* dengan model pembelajaran AIR pada mata pelajaran jaringan dasar sebagai solusi atas permasalahan tersebut. Adapun tahap-tahap model AIR meliputi tahapan *Auditory* yaitu belajar dengan menggunakan pendengaran, *Intellectually* belajar dengan berfikir mandiri, dan *Repetition* yaitu belajar dengan mengulang/evaluasi.
2. Multimedia berbasis *adventure game* dengan model pembelajaran Auditory, Intellectually, Repetition mendapatkan respon yang baik dari siswa. Dari angket respon siswa dengan jumlah sebanyak 36 orang diperoleh hasil rata-rata keseluruhan dari 65.67, menjadi 72.11, kelompok atas dari 88 menjadi 91.33 kelompok sedang menjadi 73.57, dan kelompok bawah dari 42.86 menjadi 50.86. hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran berbasis game dengan model AIR mampu meningkatkan pemahaman siswa.
3. Multimedia berbasis *adventure game* dengan model AIR ini layak digunakan dalam proses belajar jaringan dasar, hal ini didasarkan

pada hasil validasi ahli yang menyatakan multimedia ini layak untuk digunakan dan didukung dari hasil responde. Adapun hasil dari setiap aspek tersebut adalah; Aspek Perangkat Lunak sebesar 91,25%, Aspek Pembelajaran 92,13%, dan Aspek Komunikasi visual 90,27%, dengan keseluruhan rata-rata 91,21%.

5.2 Saran

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

1. Multimedia bisa digunakan dimana saja saat pengguna terhubung ke jaringan internet atau system berbasis online.
2. Soal-soal pada evaluasi dibuat random.
3. Multimedia ini dikembangkan menjadi *multiplayer*, sehingga didalam multimedia antara pemain satu dan pemain lainnya bisa saling berkomunikasi.
4. Multimedia yang dihasilkan belum diketahui peningkatan pemahaman secara signifikan hanya dilihat dari nilai rata-rata yang didapat dari guru pengampu sebelum menggunakan multimedia dan rata-rata evaluasi setelah menggunakan multimedia sehingga hasilnya hanya gambaran saja. Maka dari itu, selanjutnya bisa menggunakan multimedia pembelajaran ini untuk melihat seberapa signifikan peningkatan pemahaman saat proses pembelajaran dengan membandingkan yang tidak memakai multimedia ini dengan memakai multimedia ini.