

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Rancang bangun multimedia berbasis *adventure game* dengan menggunakan model *problem based learning* meliputi lima tahapan yaitu, tahap analisis (studi lapangan, studi literatur, analisis pengguna, dan analisis kebutuhan perangkat keras dan kebutuhan perangkat lunak), tahap desain (penyusunan materi, *flowchart*, *storyboard*), tahap pengembangan (antarmuka, *black box testing*, validasi ahli, uji coba terbatas), tahap implementasi, dan yang terakhir yaitu tahap penilaian (penilaian kelayakan multimedia oleh ahli dan penilaian respon siswa terhadap multimedia dan penilaian peningkatan pemahaman).
2. Multimedia berbasis *adventure game* dengan menggunakan model *problem based learning* ini dapat meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil perbandingan rata-rata kelompok atas, tengah dan bawah sebelum dan setelah menggunakan multimedia. Berdasarkan data nilai *pretest* dan *posttest* tersebut, diketahui bahwa keefektifan pembelajaran dengan multimedia ini berada pada kategori sedang.
3. Berdasarkan angket penilaian respon siswa terhadap multimedia, diperoleh persentase sebesar 84,09% dimana nilai persentase tersebut termasuk ke dalam kategori sangat baik, dengan begitu dapat dikatakan bahwa multimedia berbasis *adventure game* dengan

Slamet Yudo, 2016

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA BERBASIS ADVENTURE GAME DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR KOMPUTER

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

menggunakan model *problem based learning* di nilai sangat baik oleh siswa dan mendapatkan respon positif.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, terdapat beberapa saran atau rekomendasi yang dapat disampaikan. Hal ini mengingat bahwa multimedia yang dihasilkan masih terdapat berbagai keterbatasan baik dari segi isi maupun tampilan. Adapun saran yang dimaksud adalah sebagai berikut :

1. Desain grafis pada multimedia lebih dibuat menarik dengan perpaduan warna yang lebih sesuai agar siswa menjadi lebih tertarik lagi untuk menggunakan multimedia.
2. Lebih banyak memasukan latihan agar dapat lebih meningkatkan pemahaman siswa.
3. Lebih menekankan pula pada tantangan ditiap level *game* nya agar pengguna tidak merasa bosan.