

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari implementasi multimedia berbasis *adventure game* menggunakan model *Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction* (ARCS) pada mata pelajaran jaringan dasar, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Terbentuklah sebuah aplikasi multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* dengan model ARCS yang bertujuan meningkatkan pemahaman siswa melalui tahap pengembangan yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Penilaian.
2. Implementasi multimedia *adventure game* dengan model ARCS terbukti meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini didasarkan pada hasil pengujian hipotesis menggunakan Uji t *Paired Two samples* dengan hasil $t_{hitung} (24,887) > t_{tabel} 2,045$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya Terjadi peningkatan pemahaman yang signifikan pada siswa setelah diterapkannya multimedia *adventure game* dengan model ARCS. Tes Hasil uji gain terhadap nilai *pretest* dan *posttest* siswa diperoleh *indeks gain* sebesar 0,58. Berdasarkan nilai *indeks gain* tersebut, implementasi multimedia berbasis *adventure game* pada mata pelajaran jaringan dasar memberikan peningkatan pemahaman siswa berkategori sedang.
3. Penilaian siswa terhadap multimedia *adventure game* termasuk kategori sangat baik. Hal ini berdasarkan pada hasil pengukuran angket respon siswa yang mengukur beberapa aspek pada multimedia *adventure game*, diantaranya aspek perangkat lunak sebesar 76,25%, aspek pembelajaran sebesar 75,12%, dan aspek komunikasi visual sebesar 74,00% dengan rata-rata keseluruhan sebesar 75,19%.

5.2. Saran

Dari penelitian rancang bangun multimedia berbasis adventure game dengan menggunakan model *Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction* (ARCS) yang telah dilaksanakan, peneliti mengajukan beberapa saran atau rekomendasi yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan pemikiran untuk penelitian selanjutnya. Adapun saran atau rekomendasi yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Diperlukan alat bantu penyampaian materi untuk ARCS berupa media yang berbasis internet untuk mengontrol pelaksanaan pembelajaran ketika di luar kelas.
2. Untuk penelitian lebih lanjut, dapat dikembangkan penelitian yang sejenis tetapi dengan metode pembelajaran yang berbeda. Sehingga dapat disajikan dengan metode lain.
3. Karena pada penelitian ini yang dilakukan adalah uji coba terbatas untuk mengetahui respon siswa mengenai multimedia yang sudah dibangun dan belum sampai ke tahap penerapan, maka untuk penelitian selanjutnya bisa fokus ke penerapan dalam proses pembelajaran.

