

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dalam membuat multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *game* dengan model *Problem Based Learning*, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Tahapan yang dilakukan dalam membuat multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *game* dengan model *problem based learning* antara lain yaitu:
 - a) Adanya tahap analisis: analisis umum, analisis pengguna, analisis materi, analisis kebutuhan perangkat lunak dan analisis kebutuhan perangkat keras;
 - b) Tahap desain: materi, model, instrumen soal, *flowchart* dan *storyboard*;
 - c) Tahap pengembangan: antarmuka, pengujian, validasi ahli dan revisi multimedia;
 - d) Tahap implementasi: implementasi dikelas;
 - e) Tahap penilaian: pengelolaan data tes hasil belajar siswa, uji normalitas, uji homogenitas, uji perbedaan rerata dan indeks *gain*.

2. Berdasarkan hasil penilain dari ahli, multimedia yang dibuat termasuk pada kategori “Sangat Layak“, yang dimana multimedia telah dilakukan revisi sehingga dapat masuk dalam kategori tersebut, lalu adanya perbedaan antara rerata nilai siswa kelompok kelas atas, kelas tengah dan kelas bawah. Multimedia yang telah dibuat juga mendapatkan respon yang baik dari pengguna dengan kategori “Sangat Layak” dikarenakan multimedia dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa pada penggunaan multimedia.

1.2 Saran

Dari tahap penelitian yang telah dilakukan, adapun beberapa saran yang mungkin bisa dijadikan untuk perbaikan pada penelitian selanjutnya. Berikut saran dari peneliti:

- Desain dan *game* pada multimedia agar dapat dibuat lebih menarik lagi, sehingga pengguna dapat lebih termotivasi dan antusias.
- *Game* yang ada lebih di kembangkan lagi, sehingga unsur *game* di dalam multimedia lebih terasa.
- Persiapkan komponen-komponen *software* yang diperlukan oleh multimedia kepada pengguna (peserta didik) agar multimedia dapat berjalan dengan baik.
- Tantangan pada *game* lebih di kembangkan lagi agar siswa lebih tertarik atau antusias dalam pembelajaran.
- Cari sound yang lebih menarik yang dapat menciptakan suasana yang *rilex*.