

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dalam merancang dan membangun multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *Game* dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL), dapat disimpulkan bahwa :

1. Multimedia pembelajaran interaktif menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) dirancang dan dibangun dengan melalui tahapan berikut : tahap analisis (umum, pengguna, perangkat lunak, perangkat keras, fungsional), tahap desain (materi, model, soal, *flowchart*, *storyboard*), tahap pengembangan (antarmuka, validasi ahli), tahap implementasi (pretest, pembelajaran, posttest) dan tahap penilaian.
2. Dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Game* mampu meningkatkan kemampuan pemahaman siswa pada kelompok atas , kelompok tengah maupun kelompok bawah. Berdasarkan nilai gain yang diperoleh, kelompok atas, kelompok tengah dan bawah mengalami peningkatan pada kriteria sedang.
3. Tanggapan siswa terhadap multimedia pembelajaran interaktif menerapkan *Problem Based Learning* berbantuan *game* termasuk dalam kategori sangat baik yaitu dengan persentase 78.91%.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan, diantaranya:

1. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) ke dalam multimedia perlu dimaksimalkan lagi pada setiap tahapannya. Misalnya pada tahap penyajian masalah dan refleksi.

2. Jika multimedia ini mau dikembangkan buatlah desainnya dengan karakter 3D agar lebih menarik serta tambahkan fitur pemilihan karakter.

3. Dalam pengembangan selanjutnya agar dibuat yang lebih menantang.
4. Tambahkan fitur untuk peserta didik berdiskusi lewat multimedia.
5. Jumlah materi yang dibahas dalam multimedia sebaiknya terdiri dari beberapa bab agar multimedia dapat lebih banyak digunakan dalam pembelajaran di kelas.