

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dalam membangun multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* dengan model Siklus Belajar 5E, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- a. Dalam membangun multimedia, peneliti menentukan kebutuhan-kebutuhan dalam membangun multimedia seperti materi, soal, serta menganalisis kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan. Setelah itu, peneliti membuat *flowchart* dan *storyboard* yang dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan multimedia. Selanjutnya proses pembuatan multimedia. Setelah media selesai dibangun, dilakukan pengujian pada multimedia dengan menggunakan *blackbox testing*. Jika hasil pengujian sudah sesuai dengan yang diharapkan, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk dinilai kelayakannya sebelum diimplementasikan.
- b. Multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* dengan model Siklus Belajar 5E mendapat tanggapan baik dari responden. Hal ini berdasarkan angket penilaian dari aspek rekayasa perangkat lunak, aspek pembelajaran, dan aspek komunikasi visual dengan hasil rata-rata sebesar 81% dan termasuk dalam kategori “sangat baik”.
- c. Terjadi peningkatan pemahaman pada siswa. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai siswa secara keseluruhan. Rata-rata nilai sebelum menggunakan multimedia yaitu dari 54.40, dan setelah menggunakan multimedia menjadi 68.80.

5.2. Rekomendasi

Hasil dari penelitian rancang bangun multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* dengan model Siklus Belajar 5E pada mata pelajaran Jaringan Dasar, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat

dijadikan landasan untuk mempersiapkan pengembangan multimedia yaitu sebagai berikut:

- a. Pemilihan latar musik harus cocok ketika pengguna membaca materi, seperti musik klasik yang berirama *slow*.
- b. Ditambahkan fitur untuk mematikan dan menghidupkan musik pada multimedia, karena tidak semua orang dapat belajar diiringi dengan musik.
- c. Pada bagian video, sebaiknya terdapat tombol untuk mempercepat pemutaran video sehingga siswa yang sudah mengerti tidak merasa bosan.