

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari implementasi multimedia berbasis *adventure game* menggunakan model SAVI (*Somatic Auditory Visualisation Intellectually*) pada mata pelajaran jaringan dasar, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Rancang bangun multimedia interaktif berbasis *Adventure Game* ini meliputi beberapa tahapan, diantaranya analisis (studi literatur, studi lapangan, kebutuhan perangkat lunak, materi, model pembelajaran, dan kebutuhan multimedia interaktif berbasis game); desain (model pembelajaran dan multimedia, flowchart, storyboard); pengembangan (antar muka multimedia, pengujian multimedia, dan validasi ahli); implementasi (uji coba multimedia) dan penilaian.
2. Implementasi multimedia *adventure game* dengan model SAVI terbukti meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini didasarkan pada hasil tes uji gain terhadap nilai *pretest* dan *posttest* siswa diperoleh *indeks gain* sebesar 0,57. 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 87,50%, aspek pembelajaran sebesar 86,43%, dan aspek komunikasi visual sebesar 82,67% dengan rata-rata keseluruhan sebesar 85,74%.

5.2 Saran

Dari penelitian rancang bangun multimedia berbasis *adventure game* dengan menggunakan model SAVI (*Somatic Auditory Visualisation Intellectually*) yang telah dilaksanakan, peneliti mengajukan beberapa saran

Tiara Nuraeni, 2016

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ADVENTURE GAME DENGAN MODEL SAVI (SOMATIC AUDITORY VISUALISATION INTELLECTUALLY) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA DALAM JARINGAN DASAR

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

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 SAVI 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. Dalam penyampaian materi yang menggunakan suara, sebaiknya suara diganti dengan suara karakter yang sesuai dengan objek animasi agar dapat menambah daya tarik dan motivasi pengguna.
4. Karena pada penelitian ini yang dilakukan adalah uji coba 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.