

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Multimedia pembelajaran berbasis *adventure Game* dengan menerapkan metode pendekatan saintifik pada mata pelajaran Sistem Komputer untuk meningkatkan pemahaman siswa dapat dibangun dengan beberapa tahapan, yaitu tahap perencanaan dengan membuat soal yang harus divalidasi oleh ahli, *flowchart* dan *storyboard*. Setelah itu, diperlukan penyediaan alat seperti perangkat lunak dan perangkat keras. Selanjutnya mulai membuat antarmuka dan pengkodean sedemikian sehingga tampilan dapat berjalan sesuai dengan pengkodean. Setelah produk selesai dilakukan validasi oleh para ahli.
2. Peningkatan pemahaman siswa pada kelas atas termasuk kategori sedang dengan nilai *gain* 0.31, untuk kelas bawah termasuk kategori rendah dengan nilai *gain* 0.25, dan untuk kelas tengah termasuk kategori rendah dengan nilai *gain* 0.29.
3. Respon siswa didapat pada saat dilakukan uji coba, yaitu siswa diminta untuk mengisi angket dengan hasil yaitu 80% termasuk kategori baik.

B. Rekomendasi

Berdasarkan pengamatan selama dilakukan penelitian, terdapat beberapa rekomendasi untuk penelitian selanjutnya:

1. Pada multimedia ditambahkan suara agar penyimak dapat lebih fokus dan mengetahui ekspresi yang seharusnya.
2. Pada bagian soal sebaiknya siswa dapat memeriksa kembali soal yang telah dikerjakan.
3. Untuk penelitian selanjutnya, diharapkan dapat melanjutkan penelitian ini dengan materi sistem komputer setelah sistem bilangan sehingga harapannya materi sistem komputer menjadi lengkap dan dapat bermanfaat bagi pembelajaran di sekolah.