

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian multimedia interaktif *adventure game* dengan model *Concept Attainment* pada mata pelajaran jaringan dasar, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Implementasi multimedia interaktif *adventure game* petualangan ini meliputi beberapa tahapan diantaranya desain, analisis, penilaian dan pengembangan.
- 2) Multimedia *adventure game* dengan model *concept attainment* terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini didasarkan pada hasil uji gain sebesar 0,51. Berdasarkan nilai indeks gain tersebut, implementasi multimedia interaktif *adventure game* pada mata pelajaran jaringan dasar memberikan peningkatan pemahaman siswa berkategori sedang.
- 3) Tanggapan siswa terhadap multimedia interaktif *adventure game* termasuk kategori sangat baik. Hal ini berdasarkan pada hasil pengukuran angket tanggapan siswa yang mengukur beberapa aspek multimedia interaktif *adventure game*, diantaranya aspek perangkat lunak sebesar 83,3% , aspek pembelajaran sebesar 82,1% dan aspek komunikasi visual sebesar 81,17% dengan rata-rata keseluruhan sebesar 82,19%.
- 4) Pada model ini lebih cocok untuk siswa siswi yang aktif karena terjadi peningkatan yang signifikan pada gain kelompok atas yaitu 0,65 dibanding gain kelompok tengah dan kelompok bawah. Sehingga multimedia ini cocok diterapkan pada siswa kelompok atas, yaitu siswa yang memiliki kemampuan belajar yang tinggi khususnya pada pelajaran jaringan dasar.

5.2 Rekomendasi

Dari penelitian penerapan multimedia interaktif *adventure game* dengan model *concept attainment* yang telah dilaksanakan, peneliti mengajukan beberapa saran atau rekomendasi yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan pemikiran untuk penelitian selanjutnya. Adapun saran atau rekomendasi yang diajukan adalah sebagai berikut:

- 1) Pada saat penggunaan multimedia interaktif, terdapat peserta didik yang sulit berkonsentrasi pada tahap awal, dimana disajikan sebuah video materi yang menggunakan teks dan animasi gambar dengan tambahan suara. Hal ini disebabkan karena pada saat video materi tersebut tampilan dalam multimedia interaktif sebatas teks dan animasi gambar dan suara musiknya saja. Maka dari itu untuk penelitian selanjutnya diharapkan pada saat menampilkan video materi dalam multimedia interaktif tidak hanya menggunakan teks dan animasi gambar saja, akan lebih baik jika ditambahkan dengan suara pengiring materi seperti guru sedang menerangkan kepada siswanya.
- 2) Pada saat penggunaan multimedia interaktif, terdapat peserta didik yang tidak mengerti dan tidak paham. Hal ini disebabkan oleh faktor internal siswa. Sehingga untuk penelitian selanjutnya diharapkan pada saat proses pembelajaran berlangsung, guru ikut turun memantau satu persatu siswanya agar siswa berkonsentrasi.