BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bab ini akan menguraikan mengenai kesimpulan dan rekomendasi dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti.

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dalam merancang dan membangun multimedia pembelajaran berbantuan *adventure game* dengan model *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK) pada mata pelajaran Jaringan Dasar, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Multimedia pembelajaran berbantuan game dirancang dan dibangun berdasarkan permasalahan yang ada di lapangan. Multimedia ini diawali dengan tahap analisis dengan melakukan studi literatur dan studi lapangan, kemudian dilanjutkan dengan tahap desain atau perancangan yaitu dengan penyusunan dan penyesuaian antara materi dan model pembelajaran, pembuatan flowchart, serta pembuatan soal. Selanjutnya pada tahap pengemabangan dilakukan pembuatan *storyboard* dan pembangunan antarmuka.
2. Multimedia pembelajaran berbantuan game dengan metode *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK) dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa dilihat dari nilai rata-rata sebesar 0.45 yang didapat dari uji *gain* dengan kategori sedang, hal ini juga ditunjukkan dari nilai rata-rata siswa yang mengalami peningkatan dari 58.4 menjadi 77.82 dan mendapat respon yang baik dari ahli media dengan rata-rata sebesar 83.86%, ahli materi dengan rata-rata sebesar 86.48% dan siswa sebesar 88.28%.

5.2. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat dijadikan sebagai bahan perbaikan untuk penelitian selanjutnya. Hal ini dikarenakan multimedia yang dihasilkan masih terdapat berbagai keterbatasan baik dari segi tampilan maupun fitur yang disediakan. Adapun beberapa rekomendasi sebagai berikut :

1. Pastikan siswa telah memiliki komponen-komponen *software* yang dibutuhkan oleh multimedia agar multimedia dapat berjalan dengan baik.
2. Pada halaman permainan di multimedia dibuatlah rintangan yang berbeda dari setiap level permateri agar siswa tidak merasa jenuh
3. Pada saat evaluasi, bank soal dibuat lebih beragam dan banyak agar kemungkinan bentuk soal yang sama muncul pada percobaan selanjutnya lebih kecil..
4. Pada tahap motivasi, sebaiknya ditampilkan lebih menarik lagi sesuai dengan alur cerita pada game dan materi yang hendak dipelajari.
5. Multimedia pembelajaran berbantuan *adventure game* dengan model *visualization auditory kinesthetic* dikembangkan lebih baik lagi.