

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 2.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Rancang bangun multimedia pembelajaran interaktif berbasis *game* petualangan menggunakan model CORE melalui 5 tahapan. Tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan produk, tahap implementasi, tahap penilaian. Penilaian multimedia meliputi aspek kualitas isi, pembelajaran, umpan balik, motivasi, presentasi desain, kemudahan interaksi, aksesibilitas, usabilitas dan standar kepatuhan. Dari penilaian uji validasi ahli media didapat persentase sebesar 77,87%. Dapat disimpulkan dari perolehan persentase tersebut bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbasis *game* dengan model CORE yang dikembangkan termasuk kedalam kategori baik dan dinyatakan layak untuk digunakan.
2. Peningkatan pemahaman siswa dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *game* dengan model CORE diperoleh untuk masing-masing kelompok ialah 0.34 untuk kelompok atas, 0.31 untuk kelompok tengah dan 0.33 untuk kelompok bawah. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *game* petualangan dengan model CORE dikategorikan sedang pengaruhnya terhadap pembelajaran konsep teknologi jaringan komputer.
3. Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *game* dengan model CORE mendapatkan respon positif dari siswa dengan rata-rata persentase sebesar 83,89% yang dapat dikategorikan sangat baik, dengan rincian 81,04% untuk aspek perangkat lunak, 86,55% untuk aspek pembelajaran, dan 84,07% untuk aspek komunikasi visual. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *game* dengan

model CORE menjadi sebuah pembelajaran yang baik dan menyenangkan bagi siswa.

## **2.2. Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, terdapat beberapa saran atau rekomendasi yang dapat disampaikan. Hal ini mengingat bahwa multimedia yang dihasilkan masih terdapat berbagai keterbatasan baik dari segi isi maupun tampilan. Adapun saran yang dimaksud adalah sebagai berikut :

1. Desain grafis pada multimedia lebih dibuat semenarik mungkin dengan perpaduan warna yang lebih sesuai, agar siswa menjadi lebih tertarik lagi untuk menggunakan multimedia.
2. Perbanyak latihan dalam *game* agar dapat lebih meningkatkan pemahaman siswa.
3. Sebelum melakukan implementasi multimedia dilakukan pengecekan terlebih dahulu terhadap komputer yang akan digunakan agar tidak terjadi masalah karena ada komputer yang tidak sesuai spesifikasi multimedia .
4. Untuk penelitian lebih lanjut, dapat dikembangkan penelitian yang sejenis tetapi dengan metode pembelajaran yang berbeda. Sehingga dapat disajikan dengan metode lain.

