

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan tahapan penelitian yang telah dilakukan dalam membangun multimedia berbentuk *adventure game* dengan model *problem based learning* dengan materi sistem komputer, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Rancang bangun multimedia berbentuk *adventure game* dengan model *problem based learning* meliputi lima tahapan yaitu, analisis (umum, pengguna, dan lingkungan rancang bangun); desain (materi, flowchart, storyboard, DFD, dan rancangan antarmuka); pengembangan (antarmuka multimedia, pengkodean, *movie testing*, packaging, validasi ahli, dan revisi multimedia), implementasi meliputi pemasangan multimedia, uji produk dan angket penilaian siswa terhadap multimedia; penilaian meliputi penilaian kelayakan multimedia berbentuk *adventure game* dengan model *problem based learning* oleh para ahli, penilaian siswa terhadap multimedia berbentuk *adventure game* dengan model *problem based learning*, dan penilaian peningkatan pemahaman.
2. Multimedia berbentuk *adventure game* dengan model *problem based learning* ini dapat meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini dilihat dari hasil perbandingan rata-rata kelompok sebelum dan setelah menggunakan multimedia tersebut dengan hasil rata-rata sebelum menggunakan multimedia sebesar 41,81 dan setelah menggunakan multimedia rata-rata menjadi 74,86 sehingga dapat dikatakan bahwa hasil pemahaman siswa meningkat. Kemudian, didapatkan hasil signifikansi nilai gain yang sudah dihitung yaitu 0,57 yang menandakan bahwa keefektifan pembelajaran ini berada pada kriteria sedang.
3. Siswa memberikan respon positif terhadap multimedia berbentuk *adventure game* dengan model *problem based learning*. Hal ini diperoleh berdasarkan angket penilaian dari aspek perangkat lunak, aspek pembelajaran, dan aspek

komunikasi visual dengan presentase sebesar 79,29 %. Maka dengan nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia yang dibangun dinilai sangat baik oleh siswa kelas X – TKI 3 SMKN 2 Bandung.

B. Saran

Dari penelitian multimedia berbentuk *adventure game* dengan model *problem based learning* yang telah dilaksanakan, saran atau rekomendasi yang dapat dijadikan sebagai sumber untuk pengembangan multimedia selanjutnya mengingat bahwa multimedia yang dihasilkan masih memiliki keterbasan baik dalam tampilan, segi interaktifitas, bahkan fitur yang disediakan. Beberapa rekomendasi diantaranya :

1. Dilakukannya proses penelitian dan pengembangan dengan lebih mendalam pada tiap tahap R&D sehingga konsep, metode, dan model produk yang akan dihasilkan menjadi lebih matang.
2. Materi yang disajikan ditambahkan animasi agar multimedia berbentuk *adventure game* dengan model *problem based learning* ini semakin interaktif.
3. Multimedia yang dihasilkan belum diketahui peningkatan pemahaman secara signifikan hanya dilihat dari nilai rata-rata *pretest* sebelum menggunakan multimedia dan rata-rata *posttest* setelah menggunakan multimedia sehingga hasilnya hanya gambaran saja. Maka dari itu, selanjutnya bisa menggunakan multimedia pembelajaran ini untuk melihat seberapa signifikan peningkatan pemahaman saat proses pembelajaran dengan membandingkan yang tidak memakai multimedia ini dengan memakai multimedia ini.