BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam merancang dan membangun multimedia pembelajaran *adventure game* dengan menggunakan model *advance organizer*, dapat disimpulkan:

- a. Proses yang dilakukan dalam membangun multimedia pembelajaran interaktif *game* berbasis *adventure game* dengan menggunakan model *advance organizer* meliputi beberapa tahap, diantaranya :

1. Tahap Analisis. Tahapan ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan-kebutuhan dalam pengembangan multimedia. Pada tahap ini dilakukan kerjasama antara pendidik dan peneliti untuk merumuskan kebutuhan-kebutuhan serta karakteristik pengguna agar multimedia yang dikembangkan bisa sesuai dengan objek penelitian. Terdapat beberapa hal yang dilakukan pada tahap analisis, diantaranya analisis umum, pengguna, materi, perangkat lunak, dan perangkat keras

2. Tahap Desain. Pada tahap ini peneliti merangkum data yang diperoleh dari tahap sebelumnya untuk kemudian direalisasikan kedalam rancang bangun multimedia interaktif *game* yang akan dikembangkan. Terdapat beberapa hal yang dilakukan pada tahap analisis, diantaranya desain materi dan model pembelajaran, *flowchart* dan *storyboard*.

3. Tahap Pengembangan. Pada tahap ini dilakukan pengembangan multimedia berdasarkan hasil desain/rancangan yang sudah dibuat. Hal yang dilakukan pada tahap pengembangan adalah pengujian multimedia oleh ahli. Pada saat pengembangan peneliti menerapkan *model advance organizer* di dalam multimedia, tahapannya adalah *penyajian advance organizer*, penyajian bahan ajar, dan penguatan organisasi kognitif. Berdasarkan penilaian ahli,

multimedia yang dikembangkan termasuk pada kategori “Sangat Baik”. Hasil validasi multimedia oleh ahli materi diperoleh rata-rata presentase kelayakan 89.5% dan hasil validasi multimedia oleh ahli media diperoleh rata-rata presentase kelayakan 86,6%.

4. Tahap Implementasi. Pada tahap ini dilakukan pembelajaran di sekolah dengan multimedia yang telah dikembangkan.

5. Tahap Penilaian. Pada tahap penilaian ini dilakukan pengolahan data hasil belajar siswa. Perhitungan peningkatan pemahaman siswa dilakukan dengan membandingkan nilai sebelum menggunakan multimedia dengan nilai sesudah menggunakan multimedia.

- b. Berdasarkan data yang diperoleh nilai gain yang didapatkan pada kelompok bawah adalah 0, 54. Nilai gain yang didapatkan pada kelompok tengah adalah 0, 57. Nilai gain yang didapatkan pada kelompok atas adalah 0, 61. Secara keseluruhan nilai gain yang diperoleh berada pada kategori sedang. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia yang dikembangkan bisa digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, baik siswa dikelompok atas, tengah maupun bawah.
- c. Multimedia pembelajaran *adventure game* dengan menggunakan model *advance organizer* mendapat respon positif dari responden karena multimedia menarik dengan terdapatnya unsur *game* didalamnya. Hal ini diperoleh berdasarkan angket penilaian dari berbagai indikator sebesar 80,08% dan termasuk kategori sangat baik sehingga layak digunakan dan diimplementasikan dalam membantu proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, terdapat beberapa saran atau masukan yang dapat dijadikan sebagai bahan rujukan perbaikan dalam pengembangan multimedia selanjutnya. Berikut beberapa saran yang diberikan terhadap multimedia berbentuk game.

1. Dalam menerapkan model pembelajaran *advance organizer*, perhatikan alokasi waktu yang diberikan agar pembelajaran di kelas lebih aktif.
2. Implementasi *advance organizer* di dalam multimedia perlu dimaksimalkan lagi pada setiap tahapannya.
3. Ditambahkan beberapa fitur seperti untuk mengganti karakter dan pengaturan volume suara.
4. Dalam penyajian soal, sebaiknya soal disajikan secara acak agar tidak terjadi kecurangan dalam mengejakannya.
5. Multimedia yang dihasilkan belum diketahui peningkatan pemahaman secara signifikan karena hanya dilihat dari nilai rata-rata yang didapat dari hasil *pretest* dan hasil *posttest* 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 menggunakan multimedia ini dengan yang menggunakan multimedia ini.
6. Multimedia ini bisa digunakan dimana saja saat pengguna terhubung ke jaringan internet atau sistem yang berbasis online.
7. Pada tahap 3 (tahap penguatan struktur kognitif) dalam multimedia ini, siswa hanya diberikan beberapa soal dan kolom untuk menyatakan pendapat atas pertanyaan-pertanyaan yang diberikan. Cara ini kurang maksimal untuk memperkuat struktur kognitif yang telah dibangun di awal pembelajaran. Sebaiknya pada multimedia ditayangkan kembali peta konsep yang telah ditayangkan di awal pembelajaran dan menjelaskan kembali gambaran umum tentang materi pembelajaran yang telah dipelajari. Tujuannya untuk mengingatkan kembali siswa tentang keseluruhan materi pembelajaran yang telah didapatkan.