

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

#### **5.1. Kesimpulan**

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

- a. Multimedia pembelajaran berbasis adventure games berbantuan strategi TANDUR dirancang dan dibangun melalui tahapan-tahapan sebagai berikut: tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap penilaian.
- b. Strategi TANDUR diterapkan sebagai alur dalam multimedia di setiap levelnya. Multimedia pembelajaran berbasis adventure game berbantuan strategi TANDUR mendapat tanggapan positif dari responden, hal ini berdasarkan pada angket respon siswa dengan perolehan hasil rata-rata keseluruhan sebesar 74%.
- c. Terdapat upaya optimalisasi proses pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran berbasis adventure game berbantuan strategi TANDUR. Penilaian yang dilakukan dalam hal ini dilihat dari penilaian siswa terhadap multimedia, respon siswa terhadap strategi TANDUR dalam multimedia, dan hasil belajar siswa. Maka didapatkan perolehan presentase sebesar 50.33%, upaya optimalisasi proses pembelajaran termasuk ke dalam kategori cukup.

#### **5.2. Rekomendasi**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat rekomendasi untuk penelitian selanjutnya:

- a. Dalam perancangan multimedia pembelajaran perlu diperhatikan asset yang digunakan. Gunakan asset dengan ukuran kecil tanpa mengurangi resolusi gambar. Ukuran atau size asset berpengaruh

dengan ukuran media yang akan dikembangkan. Semakin besar ukuran asset, semakin berat ukuran media, sehingga kesulitan untuk mengakses media atau ada beberapa hal yang tidak tampil.

- b. Jalan cerita pada multimedia dibuat lebih menarik sesuai dengan dunia siswa, seperti konsep Quantum Learning, “bawalah dunia mereka ke dunia kita, dan antarkan dunia kita ke dunia mereka,” sehingga mendapatkan titik temu untuk menyampaikan materi sesuai dengan imajinasi siswa.
- c. Cara menyampaikan materi dibuat lebih menarik lagi, tambahkan lebih banyak lagi penggunaan jembatan keledai untuk memudahkan siswa mengingat dan memahami materi.
- d. Lakukan persiapan pembuatan multimedia lebih matang, agar hasilnya lebih maksimal, sehingga upaya optimalisasi proses pembelajaran pun lebih optimal.