

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dalam merancang dan membangun multimedia interaktif berbasis adventure game menggunakan metode inkuiri maka kesimpulan yang diperoleh sebagai berikut :

Ternyata multimedia yang dibangun masih memiliki keterbatasan dibagian tahapan mengumpulkan data pada metode inkuiri. Soal-soalnya di bagian uji hipotesis dan evaluasi soal juga masih terbilang sedikit. Pada tahap pengumpulan data seharusnya dibuat kelompok juga seperti pada saat pembelajaran dikelas dengan memberikan guide pertanyaan yang berbeda saat pengumpulan data pada multimedia. Tantangan dan fitur-fitur yang dibuat juga masih sederhana. Pemahaman siswa kelompok atas, kelompok tengah, dan kelompok bawah juga meningkat setelah mengikuti pembelajaran menggunakan multimedia interaktif. Peningkatan pemahaman diukur menggunakan perhitungan indeks Gain. Tanggapan siswa terhadap multimedia pembelajaran perakitan komputer menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis adventure game menggunakan metode inkuiri sangat baik, karena multimedia tersebut menambah semangat belajar siswa dan memberikan suasana baru dalam belajar.

Puji Astuti, 2017

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADVENTURE GAME
MENGUNAKAN METODE INKUIRI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK KELAS X
TERHADAP PELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Pada multimedia yang telah dibuat memiliki keterbatasan soal-soal dibagian uji hipotesis dan evaluasi soal. Untuk selanjutnya agar soal-soal diperbanyak dan beraneka ragam soal. Game ini bisa juga diganti dengan materi lain selain perakitan komputer.
2. Tantangan pada game masih sangat sederhana. Kedepannya agar diperbanyak tantangan agar siswa semakin penasaran juga tertantang ingin terus mencoba untuk melihat dan menyelesaikan tantangan selanjutnya.
3. Game hanya bisa dibuka pada desktop komputer dan laptop saja. Kedepannya coba agar bisa dibuka melalui internet dan android agar bisa diakses kapan saja dan dimana saja. Melihat siswa sekarang lebih sering menggunakan android dan internet di waktu luang mereka.