

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *adventure game* menggunakan model *direct instruction* diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan dan Pembangunan Multimedia Pembelajaran
 - a) Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *adventure game* dengan model *direct instruction* telah berhasil dibangun melalui tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan penilaian,
 - b) Hasil pengujian multimedia pembelajaran interaktif berbasis *adventure game* membuktikan seluruh fungsi menu yang ada di dalam multimedia telah berjalan sesuai dengan fungsinya.
 - c) Dari hasil validasi ahli materi didapat nilai sebesar 76% dengan kategori baik, sedangkan untuk validasi media didapat nilai sebesar 85% dengan kategori sangat baik. Dapat disimpulkan dari kedua nilai tersebut bahwa materi dan multimedia *adventure game* layak untuk digunakan.
2. Hasil uji gain yang diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* siswa adalah sebesar 0,46. Dengan demikian multimedia pembelajaran interaktif berbasis *adventure game* menggunakan model *direct instruction* pada mata pelajaran sistem operasi dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan kategori sedang.
3. Rerata persentase penilaian siswa terhadap multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* adalah sebesar 76,66%, dengan penilaian terhadap aspek perangkat lunak sebesar 75,73%, penilaian terhadap aspek pembelajaran sebesar 77,94%, dan penilaian terhadap aspek komunikasi visual sebesar 76,32%. Dengan demikian diasumsikan bahwa hasil rancang bangun multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* menggunakan model *Direct Instruction* pada materi penjadwalan prosesor dinilai sangat baik oleh responden.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *adventure game* menggunakan model *direct instruction* pada materi penjadwalan prosesor yang telah dilakukan, peneliti mengajukan beberapa saran atau rekomendasi yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan pemikiran untuk penelitian selanjutnya. Adapun saran atau rekomendasi dari peneliti adalah sebagai berikut:

1. Dalam pengembangan multimedia pembelajaran berbasis game hendaknya peneliti selanjutnya memastikan bahwa multimedia yang dibangun dapat berjalan dalam spesifikasi perangkat lunak dan perangkat keras komputer yang tidak terlalu tinggi, agar multimedia dapat berjalan dengan baik ketika digunakan siswa, walaupun dengan spesifikasi komputer yang rendah.
2. Alokasi waktu untuk setiap tahapan model pembelajaran yang ada didalam game harus lebih diperhatikan supaya proses pembelajaran bisa berlangsung lebih efektif.
3. Petunjuk yang disediakan dalam multimedia berbasis game harus lebih diperhatikan supaya siswa tidak kebingungan ketika pertama kali menggunakan multimedia tersebut, karena tidak semua siswa terbiasa dalam bermain game khususnya *genre adventure game*.
4. Untuk penelitian lebih lanjut multimedia dapat dikembangkan menjadi berbasis *mobile* sehingga siswa bisa belajar dimana saja dan kapan saja.
5. Pada penelitian selanjutnya hendaknya peneliti lain memilih model pembelajaran yang seluruh sintaks pembelajarannya dapat dimasukkan dalam multimedia yang dikembangkan.