

BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari implementasi multimedia berbasis *adventure game* menggunakan model *Brain Based Learning* pada mata pelajaran jaringan dasar, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* dikembangkan dengan model *Brain Based Learning* yang bertujuan meningkatkan kognitif siswa melalui 5 tahapan pengembangan diantaranya adalah tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Penilaian.
2. Adapun hasil penilain multimedia yang dikembangkan ini mendapat penilaian dari ahli media sebesar 85.60% dan hasil penilaian ahli materi sebesar 93.20% yang berkategori “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil penilaian ahli terhadap multimedia ini, dapat disimpulkam bahwa multimedia berbasis *adventure game* dengan model *Brain Based Learning* ini layak untuk digunakan.
3. Implementasi multimedia *adventure game* dengan model *Brain Based Learning* terbukti meningkatkan kognitif siswa. Hal ini didasarkan pada pengujian indeks gain terhadap nilai *pretest* dan *posttest* siswa diperoleh rata-rata nilai *pretest* sebesar 53,36 dan nilai *posttest* sebesar 77,30. Dari hasil tersebut diperoleh indeks gain sebesar 0.46. Berdasarkan nilai indeks gain tersebut, implementasi multimedia berbasis *adventure game* pada mata pelajaran jaringan dasar memberikan peningkatan kognitif siswa berkategori sedang.
4. Multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* mendapatkan respon positif dari responden siswa. Hal ini dapat dilihat dari perolehan penilaian dari angket yang telah dibagikan. Multimedia ini mendapat rata-rata persentase sebesar 84,70%. Persentase tersebut masuk kedalam kategori sangat baik. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa siswa merespon positif terhadap multimedia yang digunakan.

5.2. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan perbaikan untuk penelitian selanjutnya.

Beberapa saran dari peneliti adalah sebagai berikut:

1. Pastikan setiap perangkat komputer yang akan digunakan siswa dalam pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* ini telah memiliki komponen-komponen yang dibutuhkan oleh multimedia agar multimedia dapat berjalan dengan baik.
2. Berdasarkan hasil observasi pada penelitian ini, diketahui bahwa terdapat peserta didik yang sulit untuk fokus pada tahap pematerian, dimana disajikan video berisi beberapa materi tentang media jaringan. Hal ini disebabkan oleh perbedaan gaya belajar peserta didik. Maka dari itu untuk penelitian selanjutnya, dalam penyampaian materi pada multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* tidak hanya dalam bentuk teks berjalan, tetapi dapat disajikan dengan penggunaan animasi dan hal menarik lainnya.
3. Perlu dicermati lagi dengan baik tahapan dan langkah-langkah *Brain Based Learning* dalam pembelajaran pada implementasi multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* agar hasil yang didapatkan lebih maksimal.