

## BAB V

### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### 1.1.Simpulan

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

- a. Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *adventure game* dengan model *problem solving* dirancang dan dibangun melalui tahap sebagai berikut: tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, tahap penilaian. Model *problem solving* diterapkan dalam multimedia pembelajaran sesuai dengan cara menerapkan tahapan model *problem solving* menjadi tahapan-tahapan pembelajaran dalam multimedia. Tahapan *problem solving* yang digunakan dalam multimedia pembelajaran adalah tahap memahami masalah , tahap mengumpulkan data, tahap menjalankan solusi dan kesimpulan dan evaluasi.
- b. Respon siswa terhadap multimedia pembelajaran interaktif berbasis *adventure game* dengan model *problem solving* mendapat tanggapan positif dari responden sebanyak 32 siswa diperoleh hasil rata-rata keseluruhan sebesar 81.72%. Maka dengan nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia yang dibangun dinilai sangat baik oleh responden.
- c. Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *adventure game* dengan model *problem solving* dapat meningkatkan pemahaman siswa lebih tinggi yaitu sebesar 48% dibandingkan tanpa menggunakan multimedia dan termasuk dalam kategori sedang.

#### 1.2. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *adventure game* dengan model *problem solving* terdapat rekomendasi dari peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Perlu kemampuan untuk menciptakan karakter dan gambar latar belakang yang berada agar lebih menarik.

**Lee Shanghyun, 2018**

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADVENTURE GAME DENGAN MODEL PROBLEM SOLVING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN WEB**

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

2. Perlunya pembagian sesi pada implementasi *game* menjadi dua sesi dengan jangka waktu yang dibatasi karena pada proses pengujian waktu yang tersedia tidak mencukupi.
3. Multimedia ini dikembangkan materi selanjutnya misalkan materi CSS, *Javascript*.
4. Perlunya penyusunan soal evaluasi secara *random* dan soal-soal berbentuk esai.