

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam merancang multimedia interaktif berbasis *Snakes and Ladders Game*, maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal, diantaranya sebagai berikut:

- a. Dalam proses pembuatan multimedia interaktif berbasis *Snakes and Ladders Game* peneliti melakukan beberapa tahapan. Tahap pertama yaitu Analisis, dalam tahap analisis melakukan studi lapangan dan studi literatur untuk menentukan kebutuhan pengguna dan menganalisis kebutuhan multimedia yang akan dikembangkan. Tahap kedua yaitu Desain, yaitu tahap dimana peneliti melakukan penyusunan materi, instrumen soal, pembuatan *flowchart*, pembuatan *storyboard*, dan merancang penerapan model pembelajaran VAK pada *game*. Tahap ketiga yaitu Pengembangan, ditahap ini peneliti melakukan perancangan dan pembuatan desain *asset* yang dibutuhkan dalam *game*, membuat antarmuka *game* dan melakukan proses *coding*. Setelah *game* berhasil dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli media dan materi untuk mengetahui apakah *game* yang dikembangkan sudah sesuai atau diperlukan perbaikan. *Game* telah diuji kelayakannya dan mendapatkan rata-rata persentase sebesar 86,42%, serta termasuk ke dalam kategori “Sangat Baik” dan layak untuk digunakan. Ketika *game* tersebut telah dianggap layak oleh ahli, maka tahap berikutnya yaitu Implementasi. Pada bagian awal *game*, mahasiswa diminta untuk menyelesaikan *pretest* terlebih dahulu, baru kemudian dapat memainkan *game* dan mengikuti proses pembelajaran. Diakhir permainan mahasiswa diminta untuk menyelesaikan *posttest* untuk mengukur peningkatan pemahaman mahasiswa setelah menggunakan multimedia interaktif tersebut sebagai pembelajaran. Tahap kelima yaitu Penilaian, dimana peneliti akan mengolah semua data dari hasil tahapan sebelumnya. Tahap ini dilakukan untuk mengevaluasi *game* dari hasil tanggapan mahasiswa serta mengetahui dampak yang diakibatkan dari pembelajaran menggunakan multimedia interaktif tersebut.

- b. Pemahaman ekstrapolasi mahasiswa meningkat setelah diterapkannya pembelajaran Aljabar Linear dan Matriks khususnya pada materi Matriks menggunakan multimedia interaktif berbasis *Snakes and Ladders Game* dengan mengimplementasi model VAK. Didalamnya terdapat soal-soal ekstrapolasi dengan membawa studi kasus dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil nilai *posttest* dari *pretest*, didapatkan juga rata-rata nilai gain sebesar 0,62 yang membuktikan meningkatnya pemahaman mahasiswa bersamaan dengan pemahaman ekstrapolasi mahasiswa.
- c. Hasil respon yang diberikan mahasiswa terhadap multimedia interaktif berbasis *Snakes and Ladders Game* adalah sebesar 92,8% dan termasuk ke dalam kategori “Sangat Baik”.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat digunakan sebagai bahan perbaikan untuk penelitian selanjutnya, yaitu sebagai berikut:

- a. *Game* dapat dikembangkan menjadi *multiplayer* untuk menambah suasana belajar baru serta daya saing yang tinggi dalam pembelajaran.
- b. Dikembangkan lagi agar menjadi *game multiplatform* dan dapat diakses melalui komputer, laptop, *smartphone/tablet*.
- c. *Game* dapat dikembangkan menjadi *game online* dan dapat diakses didalam serta diluar kegiatan pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan fleksibel.