

## **BAB 5**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan langkah- langkah penelitian dan penerapan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Rancang bangun multimedia interaktif berbasis game petualangan menggunakan model *Connecting, Organizing, Reflecting, Extending* melalui 5 tahapan, yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan produk, tahap implementasi, tahap penilaian. Penelitian multimedia meliputi aspek kualitas isi, pembelajaran, umpan balik, motivasi, presentasi desain, kemudahan interaksi, aksesibilitas, usability dan standar kepatuhan. Dari penilaian uji validasi ahli media didapat presentase sebesar 81 % dengan rincian presentasi desain sebesar 83 %, kemudahan interaksi sebesar 86%, aksesibilitas 80%, reusable 80% dan standar kepatuhan sebesar 80%. Dapat disimpulkan dari perolehan presentase tersebut bahwa multimedia pembelajaran berbasis game petualangan dengan model *Connecting, Organizing, Reflecting, Extending* yang dikembangkan termasuk kategori baik dan dinyatakan layak digunakan.
2. Peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran memiliki nilai rata-rata nilai gain sebesar 0,54 serta Tanggapan siswa terhadap multimedia yang diikuti oleh 30 orang responden mendapatkan rata – rata skor 86% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Sehingga dapat disimpulkan, multimedia memiliki pengaruh sedang terhadap peningkatan pemahaman kognitif siswa dalam pembelajaran Pemograman Dasar serta hampir seluruh responden yang menggunakan multimedia pembelajaran yang dikembangkan memberi sambutan yang positif dan multimedia tersebut dinyatakan layak dan dapat bermanfaat bagi siswa.

## 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, terdapat beberapa saran atau rekomendasi yang dapat di sampaikan. Hal ini mengingat bahwa multimedia yang dihasilkan masih terdapat beberapa keterbatasan baik dari segi isi ataupun tampilan. Adapun saran yang dimaksud adalah sebagai berikut :

- a. Desain grafis pada multimedia lebih dibuat smenarik mungkin dengan panduan warna yang lebih sesuai, agar siswa menjadi lebih tertarik lagi menggunakan multimedia.
- b. Perbanyak materi yang akan di sampaikan dan tahapan core ada pada setiap stage.
- c. Untuk penelitian lebih lanjut, dapat dikembangkan penelitian yang sejenis dengan metode pembelajaran yang berbeda. Sehingga dapat disajikan metode lain.
- d. Untuk penelitian lebih lanjut, dapat juga dikembangkan pada multimedia ada tahapan yaitu tahap *Extending*.