

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan multimedia RPG menggunakan model pembelajaran VAK untuk meningkatkan pemahaman siswa SMK yang telah dilakukan melalui beberapa tahap dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Dalam merancang multimedia interaktif RPG yang berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, penulis menggunakan model pengembangan multimedia Siklus Hidup Menyeluruh yang dikemukakan oleh Munir (2012). Dalam pengembangan multimedia, penulis melakukan beberapa fase yaitu fase analisis, fase desain, fase pengembangan, fase implementasi, kemudian fase penilaian. Dari hasil uji validasi, nilai rata-rata yang didapatkan dari ahli media di kategorikan “baik” dan dinyatakan layak digunakan, sedangkan untuk nilai rata-rata yang didapatkan dari ahli materi kategorikan “baik” dan dinyatakan layak digunakan.
2. Peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang terdapat pada multimedia RPG dapat dilihat dari hasil indeks gain setelah siswa melakukan *pretest* dan *posttest*. Indeks gain yang diperoleh adalah sebesar 0.29 dan dapat dikategorikan “rendah”. Dari hasil perolehan indeks gain, dapat dikatakan bahwa multimedia RPG ini belum dapat meningkatkan pemahaman siswa secara menyeluruh.
3. Hasil dari respon siswa yang diberikan untuk multimedia RPG adalah sebesar 80% yang dapat dikategorikan “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:

1. Untuk membuat multimedia menjadi lebih baik harus mendapatkan beberapa perbaikan, yaitu sebagai berikut:

- a. Buatlah petunjuk yang jelas untuk pengguna agar pengguna tidak kebingungan ketika menggunakan multimedia.
  - b. Teliti ketika sedang memasukan koding agar tidak muncul *error* ketika pengguna sedang menggunakan multimedia.
2. Untuk penelitian selanjutnya, segala hal yang ada dalam multimedia harus disesuaikan dengan metode yang digunakan.
3. Pertimbangkan aspek *kinesthetic* agar pemain tidak hanya menggunakan atau menggerakkan jari ketika bermain *game*.