

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Multimedia berbasis *game arcade* menggunakan metode eskpositori ini dikembangkan meliputi beberapa tahapan diantaranya sebagai berikut: tahap analisis melakukan analisis kebutuhan multimedia yang dikembangkan seperti perangkat lunak, dan perangkat keras yang dibutuhkan, tahap desain berupa pembuatan antarmuka yang sudah diimplementasikan metode eskpositori di dalamnya, pembangunan, dimana setiap fungsi-fungsi operasional dibuat, kemudian diuji dan dilakukan penilaian tentang kelayakan multimedia oleh ahli media dan ahli materi diperoleh nilai pada kategori sangat baik. Dapat disimpulkan multimedia berbasis *game arcade* menggunakan metode ekspositori yang dikembangkan termasuk kedalam kategori sangat baik dan dinyatakan layak digunakan.
2. Nilai rerata gain kelompok atas sebesar 0.629 dengan kategori sedang, kelompok tengah sebesar 0.480 dengan kategori sedang, dan kelompok bawah sebesar 0.351 dengan kategori sedang. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan kognitif menggunakan multimedia berbasis *game arcade* menggunakan metode eskpositori pada mata pelajaran jaringan dasar.
3. Respon siswa terhadap metode ini menunjukkan hasil yang positif. Hal ini dapat dilihat dari hasil respon siswa dengan persentase 83,49 yang dapat dikategorikan sangat baik. Dapat disimpulkan penggunaan multimedia berbasis *game arcade* menggunakan metode eskpositori menjadi sebuah pembelajaran yang baik dan menyenangkan.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh terdapat beberapa saran, antara lain :

1. Saat akan memutuskan untuk menggunakan metode ekspositori dalam pembelajaran, sebaiknya dicermati setiap tahap strateginya agar hasil yang didapatkan dapat maksimal.
2. Penyajian materi pada multimedia diharapkan dibuat lebih variatif, supaya menarik minat belajar siswa.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang akan membuat multimedia berbasis *game*, diharapkan untuk membuat yang lebih menantang dengan terdiri dari banyak stage maupun tingkat kerumitan nya.
4. Pada waktu pengimplementasian multimedia kepada siswa, pilih waktu yang lebih baik seperti dipagi hari, karena konsentrasi dan fokus siswa masih bagus, sehingga pada implementasi proses berjalan dengan lancar.
5. Lebih meminimalkan penggunaan asset dalam pembuatan multimedia pembelajaran, sehingga dalam menjalankan tidak terlalu berat.
6. Dalam pembuatan multimedia, agar diperhatikan penggunaan warna yang sesuai dengan pengguna.