

BAB 5

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* pada model pembelajaran *Aptitude Treatment Interaction* (ATI) pada mata pelajaran jaringan dasar, diperoleh hasil kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan sebuah multimedia interaktif berbasis *adventure game* ke dalam media pembelajaran membuat siswa merasa tertarik untuk belajar.
2. Berdasarkan hasil angket respon atau tanggapan siswa terhadap multimedia, siswa merasa lebih menyenangkan apabila pembelajaran dikemas menarik kedalam multimedia pembelajaran beserta penggunaan model ATI, ditemukan rata-rata hasil sebesar 90,00%.
3. Berdasarkan hasil temuan dilapangan mengenai penggunaan multimedia interaktif berbasis *adventure game* menggunakan model *Aptitude Treatment Interaction* (ATI), kemampuan kognitif siswa mengalami peningkatan. Dapat dilihat dari rata-rata nilai *pretest* siswa sebesar 32,14 sedangkan nilai *posttest* siswa sebesar 76 dengan nilai gain sebesar 0,65 dalam kategori sedang.

5.2 Rekomendasi

Dari penelitian pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *Adventure Game* hingga penelitian di kelas menggunakan model pembelajaran *Aptitude Treatment Interaction* (ATI) yang telah dilakukan, ada beberapa rekomendasi yang akan disampaikan oleh peneliti, diantaranya sebagai berikut :

1. Mencari data-data atau informasi terkini maupun referensi tentang materi pelajaran yang digunakan sesuai dengan berkembangnya ilmu dan kurikulum yang diterapkan disekolah.
2. Dalam proses penyajian materi dalam media berbasis *adventure game* ini, pada bagian topologi perlu ditambahkan tutorial, animasi dan tahapan yang lebih rinci agar siswa dapat belajar secara bertahap dan mendalam.

3. Pada kelas rendah, sudah terlihat peningkatan pemahaman kognitif dari *pretest* dan *posttest*, namun masih terdapat siswa yang mendapat nilai dibawah KKM.