

BAB 5

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* dengan model CORE melalui lima tahapan diantaranya tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap penilaian. Penilaian multimedia meliputi aspek *presentation design, interaction usability, accessibility, reusability, dan standar compliance*. Dari penilaian uji validasi ahli media didapat presentase sebesar 84,66% dengan rincian presentasi desain sebesar 90%, kemudahan interaksi sebesar 93,3%, aksesibilitas 80%, *reusable* 80% dan standar kepatuhan sebesar 80%. Dapat disimpulkan dari perolehan presentase tersebut bahwa multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* dengan model CORE yang dikembangkan termasuk kedalam kategori baik dan dinyatakan layak untuk digunakan.
2. Peningkatan pemahaman siswa dengan menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* dengan model CORE diperoleh untuk masing-masing kelompok ialah 0,60 untuk kelompok atas, 0,56 untuk kelompok tengah dan 0,55 untuk kelompok bawah. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* dengan model CORE dikategorikan sedang pengaruhnya terhadap pembelajaran jaringan dasar.
3. Multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* dengan model CORE mendapatkan respon positif dari siswa dengan rata-rata persentase sebesar 85% yang dapat dikategorikan sangat baik, dengan rincian 84% untuk aspek perangkat lunak, 85% untuk aspek pembelajaran, dan 84% untuk aspek komunikasi visual. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* dengan model CORE menjadi sebuah pembelajaran yang baik dan menyenangkan bagi siswa.

5.2 Rekomendasi

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

1. Dalam pengembangan multimedia selanjutnya disarankan untuk membuat gambar atau grafik pada multimedia yang lebih menarik lagi agar siswa merasa lebih nyaman untuk menggunakan multimedia.
2. Dalam pengembangan multimedia selanjutnya disarankan untuk menambahkan rintangan dan *stage* yang berbeda dari setiap level.
3. Dalam pengembangan multimedia selanjutnya disarankan agar pengguna dapat memilih karakter, tidak hanya satu karakter.
4. Dalam pengembangan multimedia selanjutnya disarankan agar pengguna dapat menyimpan *game* sehingga pengguna dapat melanjutkan *game*.