

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan tahapan penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Multimedia pembelajaran interaktif *instructional games* yang dikembangkan menggunakan model *ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction)* sebagai basis pengembangannya. Penggunaan model ini ditujukan untuk menjadikan multimedia dapat memotivasi penggunaannya.
2. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini menggunakan model pengembangan yang diadaptasi dari Mardika (2008) dan Munir (2010) yang memiliki beberapa tahapan berikut : tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap penilaian.
3. Multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dan dikategorikan sangat baik oleh ahli media dan ahli materi berdasarkan aspek umum, rekayasa perangkat lunak, komunikasi visual, subtransi materi dan pembelajaran dengan rata-rata persentase penilaian dari ahli media sebesar 86,05% dan ahli materi sebesar 87,02%.
4. Penilaian siswa terhadap multimedia pembelajaran interaktif *instructional games* yang dikembangkan adalah sangat baik berdasarkan aspek tampilan,

102

102

Nama Lengkap, 2014

*Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif game berbasis model arcs (attention, relevance, confidence, satisfaction) untuk pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

tata letak, kemudahan penggunaan, materi, permainan dan interaktifitas multimedia dengan rata-rata persentase penilaian sebesar 89,41%.

5. Penerapan model ARCS pada multimedia dapat dikategorikan baik berdasarkan ketercapaian komponen-komponen model tersebut yang dikategorikan sangat baik dengan rata-rata penilaian ketercapaian komponen sebesar 88,43%.
6. Selain itu respon siswa pada saat pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran interaktif *instructional games* yang dikembangkan juga sangat baik dengan rata-rata persentase sebesar 87,58%.

## 5.2. Saran

Berdasarkan penelitian dan pengembangan multimedia *instructional games* yang telah dilaksanakan, terdapat beberapa saran sebagai berikut:

1. Perlu ditambahkan suatu fungsi atau menu pengaturan suara pada multimedia.
2. Permainan pada multimedia perlu dikembangkan agar lebih menantang.
3. Sistem penilaian dibuat selain memperhitungkan jumlah jawaban benar juga memperhitungkan waktu menjawab.
4. Hasil evaluasi permainan pada multimedia sebaiknya dapat menunjukkan kemampuan siswa terhadap materi yang diberikan.

Multimedia yang dihasilkan belum diketahui efektivitas penggunaanya berkaitan dengan hasil belajar atau prestasi belajar, maka dari itu untuk penelitian

selanjutnya bisa menggunakan multimedia pembelajaran interaktif *instructional games* yang telah dihasilkan untuk diteliti mengenai efektivitas multimedia pembelajaran interaktif *instructional games*.

