

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dari bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan untuk mengakhiri pembahasan tentang “Multimedia Interaktif model *Computer Assisted Instruction (CAI) Instructional Games* pada MTs Negeri Prambanan Klaten” yaitu :

1. Dalam proses *compositing* atau penggabungan merupakan bagian terpenting yang diperlukan ketelitian lebih untuk menyelaraskan konten materi dengan elemen multimedia seperti suara, animasi dan gambar khususnya dalam animasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *frame by frame*, animasi dengan *Action Script 3.0* dan animasi *motion tween*.
2. Multimedia interaktif model *Computer Assisted Instruction (CAI)* ini menggunakan jenis *Instructional Games* yang dapat menjadi alternatif pemanfaatan teknologi di sekolah untuk membantu proses belajar mengajar demi meningkatkan motivasi siswa.
3. Berdasarkan hasil 25 responden (siswa) tentang penilaian multimedia interaktif model *Computer Assisted Instruction (CAI)* yang diujikan melalui kuesioner diperoleh persentase nilai sebesar 87, 22 % yang menyatakan bahwa aplikasi ini termasuk kategori sangat baik untuk digunakan pada MTs Negeri Prambanan Klaten.

## 5.2 Saran

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam pembuatan Multimedia Interaktif model *Computer Assisted Instruction (CAI) Instructional Games* ini, untuk itu ada beberapa saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya yaitu :

1. Untuk peningkatan kualitas dapat dibuat sistem *client server*. Hal ini digunakan agar guru dapat memantau hasil belajar siswa dari game yang berupa data nilai atau *score* pada *database*.
2. Multimedia interaktif dengan model *Computer Assisted Instruction* yang dibuat dengan *Instructional Games* dapat dibuat menjadi lebih dari satu *player* dengan konsep yang tetap memperhatikan nilai edukasi.
3. Agar lebih menarik *Instructional Games* dibuat dengan konsep *story* seperti adanya alur cerita dan komunikasi antara dua orang atau lebih untuk menjalankan sebuah misi. Dengan adanya konsep ini, *Instructional Games* akan lebih terasa menarik dan menambah minat belajar siswa.
4. Dalam proses penggabungan elemen multimedia diperlukan spesifikasi komputer yang memadai untuk memperlancar proses pengerjaan, hal ini diperlukan agar detail setiap elemen dapat dieksekusi dengan baik.
5. Untuk pengembangan penggunaan *Action Script 3.0* dapat memanfaatkan data yang *non-embeded* seperti file berupa *.xml*, *.png* yang tersimpan dalam folder tertentu agar data bersifat dinamis atau dapat dirubah sesuai dengan kebutuhan pengguna.
6. Pengembangan multimedia interaktif ini dapat dikembangkan dengan memanfaatkan konsep *mobile* agar penggunaannya lebih praktis.