

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan, analisis dan pembahasan dalam penelitian dengan perolehan data *pretest*, *posttest* dan *gain*, maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan model *experiential learning* dan *adventure game*, proses pembelajaran dikelas lebih efektif untuk meningkatkan pemahaman materi basis data. Hal tersebut sesuai dengan peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* dan respon siswa terhadap multimedia pembelajaran.
2. Dari perolehan nilai *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada 33 siswa menunjukkan peningkatan nilai. Hal ini berdasarkan nilai rata-rata *pretest* yang didapatkan sebesar 46,79. Kemudian setelah dilakukan *treatment* dan *posttest* nilai rata-rata yang didapatkan menjadi 73,58.
3. Dari hasil uji *gain* diperoleh nilai *gain* 0,5 dengan kategori peningkatan sedang. Sehingga penerapan model *experiential* dengan *adventure game* memberikan pengaruh peningkatan pemahaman siswa.
4. Data sekunder berupa angket persepsi siswa menunjukkan bahwa penerapan model *experiential* dengan *adventure game* pada meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran basis data.

## 5.2. Saran

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hasil perlakuan yang terjadi dengan penerapan model *experiential learning* menggunakan *adventure game* terhadap pemahaman siswa. Berikut beberapa saran yang diajukan berdasarkan hasil penelitian.

1. Proses pembelajaran akan lebih menarik dengan menggunakan model pembelajaran yang beragam sesuai dengan kriteria materi yang diajarkan.
2. Penerapan model *experiential* dengan *adventure game* memerlukan waktu dan fasilitas yang memadai sehingga diharapkan guru dapat mempersiapkan hal tersebut sebelum pembelajaran dimulai.
3. Sebelum melakukan pembelajaran sebaiknya guru menjelaskan aturan pembelajaran yang akan digunakan sehingga siswa mampu mengikuti kegiatan pembelajaran dengan maksimal.
4. Fasilitas laboratorium komputer sebagai sarana pendukung harus memadai, agar dapat membantu siswa yang tidak membawa laptop. Sehingga proses pembelajaran lebih baik sesuai dengan rencana.