

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam membangun multimedia pembelajaran berbasis *game puzzle* dengan metode *discovery learning* untuk meningkatkan pemahaman pada siswa SMK, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Proses yang dilakukan dalam merancang dan membangun multimedia pembelajaran interaktif berbasis *game puzzle* dengan metode *discovery learning* untuk meningkatkan pemahaman siswa SMK meliputi tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap penilaian.
2. Penelitian ini dilakukan pada 2 kelas diantaranya kelas kontrol dan kelas eksperimen. Multimedia interaktif di berikan pada kelas eksperimen sedangkan kelas kontrol dilakukan pembelajaran dengan metode konvensional.
3. Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *game puzzle* dengan dengan metode *discovery learning* dapat meningkatkan pemahaman pada mata pelajaran jaringan dasar khususnya materi konsep jaringan komputer. hal itu terbukti dari hasil perbedaan rata-rata yang di dapat oleh kelas eksperimen sebesar 79.00 lebih besar dari kelas kontrol sebesar 66.33.
4. Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *game puzzle* dengan dengan metode *discovery learning* mendapatkan respon positif dari responden yang merupakan siswa kelas X TKJ SMK Daarut Tauhid Bandung. Hal tersebut dapat terlihat dari perolehan angket yang mendapatkan persentase sebesar 79,6% yang dapat dikategorikan baik.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan, diantaranya :

Zulfarisyi Kenedy, 2016

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAME PUZZLE MENGGUNAKAN METODE DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR SMK

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

1. Konten materi mengandung teks dikurangi dan dapat diganti dengan gambar atau video yang lebih bersifat tematik sehingga lebih menarik perhatian siswa dan mempertajam kejelasan isi materi.
2. Ditambahkan fitur pilihan musik yang dapat didengarkan sehingga dapat menyesuaikan dengan keinginan maupun karakteristik pengguna.
3. Diperbaiki fitur tombol lanjut dan kembali, dapat di ganti dengan gambar yang lebih familiar sehingga dapat memudahkan pengguna untuk menggunakan multimedia pembelajaran.
4. Kontras warna yang mencolok harus diperbaiki agar tidak merusak penglihatan pengguna.