

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dalam peningkatan hasil belajar melalui multimedia interaktif berbentuk *game* dengan model *discovery learning* pada mata pelajaran jaringan dasar, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Pada penelitian ini, semua tahap pada model *Discovery Learning* diimplementasikan pada multimedia pembelajaran, berikut penjelasan dari penerapan tahapan model *Discovery Learning* pada multimedia: (1)*Stimulation*, dibuat dengan cara memberikan tayangan video animasi yang berupa studi kasus untuk menstimulus siswa agar timbul keinginan untuk menyelidiki, (2)*Problem Statement*, dibuat dengan cara memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan stimulus yang diberikan lalu diberikan pilihan hipotesis, (3)*Data Collection*, diberikan materi sebagai bahan untuk menjawab pertanyaan dan hipotesis yang telah diberikan (4)*Data processing*, dibuat dengan cara menjawab pertanyaan yang berupa *game* seperti game benar salah, menjodohkan, tembak jawaban, *drag and drop* dan *puzzle*. Hal ini berdasarkan hasil dari informasi yang didapatkan pada tahap *Data Collection*, (5)*Verification*, dibuat dengan cara pengujian hipotesis yang sebelumnya diberikan pada *Problem Statement* diverifikasi setelah siswa menyelesaikan tahapan sebelum *verification*, (6)*Generalization*, dibuat dengan cara melengkapi isi pernyataan yang masih kosong. Kesimpulan ini berbentuk *game* dimana mengisi dari pernyataan tersebut memuat kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum.
2. Penilaian siswa terhadap multimedia berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penilaian siswa terhadap multimedia berbanding lurus dengan peningkatan hasil belajar siswa. Dari hasil analisis korelasi biserial (r_b) didapat korelasi antara respon siswa dengan nilai gain $<g>$

adalah 0,723. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi hubungan yang kuat antara respon dengan nilai gain. Sedangkan arah hubungan adalah positif karena nilai r positif, berarti semakin tinggi respon siswa terhadap multimedia maka semakin meningkatkan nilai gain siswa.

3. Respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan multimedia berada di kategori sangat baik. Respon siswa terhadap multimedia interaktif berbentuk *game* dalam model *Discovery Learning* pada mata pelajaran jaringan dasar diperoleh dari analisis terhadap instrumen pengguna. Presentase yang diperoleh dari analisis tersebut sebesar 84,95%.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, terdapat beberapa rekomendasi untuk pengembangan selanjutnya diantaranya adalah :

1. Diharapkan sebelum penelitian memastikan kembali fasilitas yang akan digunakan dalam penelitian, lebih mempersiapkan segala sesuatu keperluan penelitian.
2. Bagi peneliti selanjutnya yang akan membuat multimedia berbentuk *game*, diharapkan lebih memaksimalkan model /metode pembelajaran yang akan di implementasikan ke dalam multimedia.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang akan membuat multimedia berbentuk *game*, diharapkan untuk bisa membuat *game* yang lebih menantang.
4. Diharapkan dalam pengembangan multimedia berbentuk *game*, resolusi atau kualitas asset yang digunakan lebih di perhalus.
5. Dalam penyampaian materi pada multimedia gunakan bahasa yang jelas, singkat dan berikan juga gambar atau animasi agar siswa lebih mudah memahami materi dan tidak mudah bosan.
6. Dalam pengembangan multimedia berbentuk *game* selanjutnya agar lebih menyesuaikan konsep media dengan tema cerita yang akan diambil.
7. Dalam pengembangan multimedia berbentuk *game* selanjutnya dapat dikembangkan dalam bentuk 3 dimensi (3D) sehingga dapat lebih menarik minat pengguna.