

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada penelitian ini, semua tahap pada metode *Discovery Learning* diterapkan pada multimedia pembelajaran, berikut penjelasan dari penerapan tahapan metode *Discovery Learning* pada multimedia:
(1)*Stimulation*, dibuat dengan cara memberikan tayangan yang berupa pernyataan yang mengarah untuk menstimulus siswa agar timbul keinginan untuk menyelidiki, (2)*Problem Statement*, dibuat dengan cara memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan stimulus yang diberikan, (3)*Data Collection*, diberikan tayangan sebagai bahan untuk menjawab pertanyaan yang telah diberikan (4)*Data processing*, dibuat dengan cara menjawab pertanyaan yang berupa *game* berdasarkan hasil dari informasi yang didapatkan pada tahap *Data Collection* (5)*Verification*, dibuat dengan cara jawaban pada *Data Processing* diverifikasi dengan cara menekan tombol *submit*, (6)*Generalization*, dibuat dengan cara memainkan *game* yang dimana isi dari *game* tersebut memuat kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum.
2. Terdapat peningkatan pemahaman pada kelas eksperimen yang kegiatan pembelajarannya menggunakan metode *Discovery Learning* dengan multimedia, karena dengan menggunakan multimedia siswa menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Peningkatan pemahaman pada kelas eksperimen masuk pada kategori tidak signifikan, dikarenakan terbatasnya fasilitas komputer yang

Yunisa Aulia Ekaputri, 2016

**PENERAPAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERUPA GAME DENGAN METODE DISCOVERY
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PEMROGRAMAN DASAR**

dapat berfungsi pada saat penelitian, sehingga dalam penggunaan multimedia siswa tidak secara individu menggunakan multimedia tersebut, melainkan satu komputer digunakan oleh dua sampai tiga orang siswa, jadi hanya siswa yang memegang kontrol yang lebih mendominasi menggunakan multimedia pembelajaran daripada yang hanya melihat dan tidak menggunakan multimedia secara langsung.

3. Penilaian siswa terhadap multimedia pembelajaran pada materi algoritma pemrograman adalah sangat baik.

B. Saran

1. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan sebelum penelitian memastikan kembali fasilitas yang akan digunakan dalam penelitian, lebih mempersiapkan segala sesuatu yang mendukung penelitian dari jauh-jauh hari.
2. Bagi peneliti selanjutnya juga yang akan membuat multimedia berbentuk *game*, diharapkan untuk bisa membuat *game* yang lebih menantang, dan juga bisa lebih fleksibel dimana siswa bisa benar-benar memerankan tokoh dari cerita *game* tersebut.

Yunisa Aulia Ekaputri, 2016

***PENERAPAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERUPA GAME DENGAN METODE DISCOVERY
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PEMROGRAMAN DASAR***