BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

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

1. Tahap-tahap yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan implementasi multimedia pembelajaran berbasis *game* dengan metode *discovery learning* untuk meningkatkan pemahaman siswa SMK adalah tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap penilaian.
2. Implementasi multimedia pembelajaran berbasis *game* dengan metode *discovery learning* dapat meningkatkan pemahaman siswa. Hal tersebut dapat terlihat dari hasil peningkatan antara pretest dan postest.
3. Implementasi multimedia pembelajaran berbasis *game* dengan metode *discovery learning* mendapatkan respon positif dari responden yang merupakan siswa kelas X TKI SMK Negeri 2 Bandung. Hal tersebut dapat terlihat dari perolehan angket yang mendapatkan persentase sebesar 76.67% yang dapat dikategorikan baik.

5.2 Saran

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

1. Sebaiknya apabila multimedia yang telah dibangun ini akan dikembangkan lagi dam ditambahkan fitur pengaturan *volume audio* pada multimedia karena pada multimedia ini hanya terdapat fitur untuk menghidupkan dan mematikan *audio* saja.

Cahya Ramadhani, 2016
IMPLEMENTASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME DENGAN METODE DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Ditambahkan fitur pilihan musik yang dapat didengarkan sehingga dapat menyesuaikan dengan keinginan maupun karakteristik pengguna.
3. Pada penyampaian materi sebaiknya tidak terlalu banyak teks dan dapat diganti dengan yang lebih menarik seperti animasi yang banyak supaya pengguna tidak merasa bosan karena harus banyak membaca.