

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam merancang dan membangun multimedia interaktif berbasis *game* petualangan dengan metode *discovery learning* untuk meningkatkan pemahaman kognitif siswa SMK, didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Rancang bangun multimedia interaktif berbasis *game* petualangan dengan menggunakan metode *discovery learning* ini meliputi beberapa tahapan diantaranya, tahap analisis yang meliputi studi lapangan dan studi literatur, tahap desain meliputi pembuatan *flowchart* dan *storyboard*, tahap pengembangan yang meliputi pembuatan antarmuka dari *flowchart* dan *storyboard* yang telah dibuat serta melakukan *blackbox testing* dan uji coba terbatas kebeberapa siswa, tahap implementasi yaitu pemberian soal *pretest*, menerapkan multimedia yang telah dibuat serta pemberian soal *posttest* dan angket pemahaman kognitif , dan tahap penilaian meliputi pengolahan data soal *pretest* dan *posttest*, analisis indeks *gain*, serta penilaian terhadap angket kepuasan multimedia.
2. Multimedia ini dapat meningkatkan pemahaman kognitif siswa. Peningkatan nilai rata-rata siswa dengan nilai *gain* sebesar 0,663. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebelum menggunakan multimedia adalah 40 dan setelah pembelajaran menggunakan multimedia nilai rata-rata meningkat menjadi 79,78.

5.2 Saran

Untuk pengembangan multimedia ini kedepannya, terdapat beberapa saran penting untuk diperhatikan, yaitu :

1. Dikarenakan peneliti memiliki waktu yang sangat terbatas maka diharapkan untuk peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan penelitian ini untuk membahas materi pada mata pelajaran perakitan komputer di bab selanjutnya,
2. Ketika implementasi multimedia kepada siswa, pilihlah waktu pagi hari sekitar pukul 07.00 atau pukul 08.00 pagi karena kondisi siswa masih *fresh* dan bisa fokus terhadap proses implementasi.
3. Saat penelitian persiapkan tempat dengan matang agar tidak terjadi kendala saat proses penelitian berlangsung.