

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam merancang dan membangun multimedia interaktif berbasis *adventure game* dengan menggunakan metode *discovery learning* untuk meningkatkan pemahaman kognitif siswa smk pada mata pelajaran jaringan dasar, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* yang dirancang dan dibangun meliputi beberapa tahapan, diantaranya, tahap analisis (studi lapangan, studi literatur, dan analisis pengguna, serta kebutuhan perangkat lunak dan kebutuhan perangkat keras). Tahap desain meliputi materi dimana materi yang dibuat sesuai dengan materi jaringan dasar yang dipelajari di sekolah, metode pembelajaran, metode pembelajaran adalah *discovery learning* yang mengacu pada kebutuhan pada pembelajaran, instrument soal tes, pembuatan diagram alir (*flowchart*), pembuatan papan cerita (*storyboard*), validasi instrumen peningkatan pemahaman yang terdiri dari uji validasi soal, uji reliabilitas soal. Pada tahap pengembangan yaitu mengembangkan *flowchart* dan *storyboard* yang telah dibuat selanjutnya menjadi antarmuka multimedia berbasis *game*, integrasi metode *Discovery Learning* pada multimedia interaktif berbasis *game*, pengujian multimedia menggunakan *blackbox testing*, validasi media dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Tahap implementasi yaitu tahap uji coba kepada pengguna meliputi, pemberian *pretest*, penggunaan multimedia, dan pemberian soal *posttest*. (Pemberian soal *pretest*, pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *game* dengan metode *Discovery Learning*). Setelah itu melakukan pengolahan dan penilaian terhadap multimedia, kemudian disimpulkan dan dibuat laporan.

2. Penyampaian materi pembelajaran sebelum menggunakan multimedia pada siswa dalam hal ini diketahui dari hasil nilai *pretest* hanya sebesar 52,31 kemudian pada saat *posttest* atau setelah menggunakan multimedia nilai siswa didapat 74. Dari hasil tersebut bahwa dengan adanya multimedia dalam penyampaian materi meningkatkan hasil belajar siswa. Pengaruh metode *discovery learning* dalam multimedia interaktif berbasis *game* terhadap peningkatan pemahaman siswa setelah mengalami proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia pada kelas eksperimen terbukti berpengaruh secara signifikan. Hal ini dibuktikan berdasarkan perolehan nilai gain sebesar 0,45 yang didapat dari hasil analisis indeks gain terhadap rata-rata *pretest* dan *posttest*.

## 5.2. Saran

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

- Pada waktu pengimplementasian multimedia kepada siswa, pilih waktu yang lebih baik seperti dipagi hari, karena konsentrasi dan fokus siswa masih bagus, sehingga pada saat implementasi proses berjalan dengan lancar.
- Lebih meminimalkan penggunaan asset dalam pembuatan multimedia, sehingga dalam menjalankan tidak terlalu berat.
- Jumlah soal pada *game* lebih diperbanyak dan random, agar siswa tidak merasa jenuh dalam pembelajaran.
- Dalam pembuatan multimedia, lebih baik menggunakan warna yang tidak terlalu mencolok dan kontras.