

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul Penerapan Metode *Discovery Learning* Menggunakan *Adventure Game* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan multimedia pembelajaran *adventure game* melalui beberapa tahap, yaitu tahap studi lapangan, tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan dan tahap pengujian. Setelah melalui tahap pengembangan dilakukan uji validasi terhadap materi dan multimedia dengan menggunakan instrumen validasi berdasarkan LORI. Dari hasil validasi ahli materi didapat nilai sebesar 82% dengan kategori sangat baik, sedangkan untuk validasi media didapat nilai sebesar 90% dengan kategori sangat baik pula. Dapat disimpulkan dari kedua nilai tersebut bahwa materi dan multimedia *adventure game* layak untuk digunakan.
2. Hasil uji gain yang diperoleh dari nilai *pretest* dan nilai *posttest* siswa diperoleh gain sebesar 0,811. Dengan demikian penerapan metode *discovery learning* menggunakan *adventure game* pada mata pelajaran sistem komputer dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan kategori tinggi.
3. Penilaian rata-rata keseluruhan siswa terhadap multimedia pembelajaran *adventure game* adalah sebesar 76,19%, dengan penilaian terhadap aspek perangkat lunak sebesar 76,07%, penilaian terhadap aspek pembelajaran sebesar 77,45%, dan penilaian terhadap aspek komunikasi visual sebesar 74,57%. Dengan demikian nilai yang diperoleh dari angket respon siswa tersebut berkategori baik sekali.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, terdapat beberapa saran demi perbaikan penelitian selanjutnya. Beberapa saran dari peneliti adalah sebagai berikut :

1. Sebelum memulai pembelajaran, pastikan perangkat lunak dan perangkat keras di komputer yang akan digunakan terpenuhi, agar multimedia dapat berjalan dengan baik ketika digunakan siswa.
2. Perhatikan pembagian alokasi waktu pada tiap tahapan metode pembelajaran agar pembelajaran berlangsung dengan efektif.
3. Karena pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran berbentuk *game* termasuk jarang dilakukan, baiknya guru memaparkan mengenai proses pembelajaran yang akan berlangsung.
4. Dalam pengembangan multimedia selanjutnya, baiknya arena yang dapat dieksplorasi dalam multimedia dibatasi agar siswa tidak melewati durasi waktu yang telah diberikan.
5. Animasi materi dapat dikemas lebih menarik lagi.