

## BAB V

### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### 5.1. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dalam peningkatan hasil belajar melalui penerapan metode discovery dalam multimedia interaktif berbentuk game dengan model *Discovery Learning* pada mata pelajaran pemrograman dasar, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada penelitian ini, semua tahapan pada model *Discovery Learning* diimplimentasikan pada multimedia pembelajaran, berikut penjelasan dari penerapan tahapan model *Discovery Learning* pada multimedia:  
(1)*Stimulation*, dibuat dengan cara memberikan tayangan video animasi yang berupa studi kasus untuk menstimulus siswa agar timbul keinginan untuk menyelidiki, (2)*Problem Statement*, dibuat dengan cara memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan stimulus yang diberikan lalu diberikan pilihan hipotesis, (3)*Data Collection*, diberikan materi sebagai bahan untuk menjawab pertanyaan dan hipotesis yang telah diberikan (4)*Data processing*, dibuat dengan cara menjawab pertanyaan yang berupa *game* seperti game benar salah, menjodohkan, tembak jawaban, *drag and drop* dan *puzzle*. Hal ini berdasarkan hasil dari informasi yang didapatkan pada tahap *Data Collection*, (5)*Verification*, dibuat dengan cara pengujian hipotesis yang sebelumnya diberikan pada *Problem Statement* diverifikasi setelah siswa menyelesaikan tahapan sebelum *verification*, (6)*Generalization*, dibuat dengan cara melengkapi isi pernyataan yang masih kosong. Kesimpulan ini berbentuk *game* dimana mengisi dari pernyataan tersebut memuat kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum.
2. Multimedia pembelajaran berbentuk *game* dalam *Discovery Learning Model* mendapatkan tanggapan positif dari siswa yaitu dengan multimedia dapat membantu dalam pemahaman dan dapat meningkatkan hasil belajar pada materi algoritma percabangan karena multimedia menarik dengan adanya unsur *game* di dalamnya. Hal ini diperoleh berdasarkan angket penilaian siswa dari aspek rekayasa perangkat lunak,

3. aspek pembelajaran dan aspek komunikasi visual yang dikategorikan sangat baik sehingga layak digunakan dan diimplementasikan dalam membantu proses pembelajaran. Selain itu multimedia juga dapat meningkatkan hasil belajar dilihat dari nilai rata-rata pretest sebelum menggunakan multimedia yang dibandingkan dengan nilai rata-rata posttest setelah menggunakan multimedia.
4. Respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan multimedia berada di kategori sangat baik. Respon siswa terhadap penerapan metode *discovery* dalam multimedia interaktif berbentuk game dengan model *Discovery Learning* pada mata pelajaran pemrograman dasar diperoleh dari analisis terhadap instrumen pengguna. Presentase yang diperoleh dari analisis tersebut sebesar 84,27 %.

## 5.2. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, terdapat beberapa rekomendasi untuk pengembangan selanjutnya diantaranya adalah :

1. Diharapkan sebelum penelitian memastikan kembali fasilitas yang akan digunakan dalam penelitian, lebih mempersiapkan segala sesuatu keperluan penelitian.
2. Bagi peneliti selanjutnya 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.
3. Diharapkan dalam pengembangan multimedia berbentuk *game*, resolusi atau kualitas asset yang digunakan lebih di perhalus.
4. Dalam penyampaian materi pada multimedia gunakan bahasa yang jelas dan singkat serta berikan juga gambar atau animasi agar siswa lebih mudah memahami materi dan tidak mudah bosan.
5. Dalam pengembangan multimedia berbentuk game selanjutnya agar lebih menyesuaikan konsep media dengan tema cerita yang akan diambil.
6. Dalam pengembangan multimedia berbentuk game selanjutnya dapat dikembangkan dalam bentuk 3 dimensi (3D) sehingga dapat lebih menarik minat pengguna.