BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dalam merancang dan membangun gamifikasi pembelajaran pada model *discovery learning* pada mata pelajaran pemrograman dasar, diperoleh beberapa kesimpulan diantaranya sebagai berikut:

1. Rancangan gamifikasi pembelajaran dibuat dengan tahapan model *discovery learning* yaitu *stimulation*, *problem statement*, *data collection*, *data processing*, *verification*, dan *generalization*. Materi pemrograman dasar yang terdapat dalam gamifikasi pembelajaran disesuaikan dengan Kurikulum 2013 dan telah diuji kelayakan sebelumnya. Gamifikasi pembelajaran pada model *discovery learning* pada mata pelajaran pemrograman dasar yang dibangun layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran, hal ini didasarkan pada hasil validasi ahli yang menyatakan multimedia ini layak untuk digunakan dengan perolehan rata-rata 91,1% dari ahli materi dan 81,7% dari ahli media yang dapat diklasifikasikan dalam kategori “Sangat Baik”.
2. Peningkatan pemahaman konsep siswa dapat dilihat dari perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* setelah siswa melakukan kegiatan pembelajaran dengan gamifikasi pembelajaran pada model *discovery learning* pada mata pelajaran pemrograman dasar. Berdasarkan nilai gain yang ternormalisasi dengan perolehan 0,37 maka peningkatan pemahaman konsep siswa berada pada kategori sedang.
3. Respon yang diberikan siswa terhadap gamifikasi pembelajaran ini memperoleh rata-rata sebesar 69,5% dengan perolehan 67,7% untuk aspek perangkat lunak, 72,1% untuk aspek pembelajaran, dan 68,8% untuk aspek komunikasi visual. Dari hasil tersebut, gamifikasi pembelajaran pada

model *discovery learning* pada mata pelajaran pemrograman dasar dinilai baik oleh responden, yaitu siswa kelas X TKJ SMK PU Negeri Bandung.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, terdapat beberapa rekomendasi atau saran untuk pengembangan selanjutnya, diantaranya yaitu:

1. Rintangan misi permainan setiap level lebih dikembangkan agar tantangan dari level ke level meningkat.
2. Penyajian materi dibuat lebih menarik dengan unsur-unsur tambahan agar pengguna tidak mudah merasa jenuh dan memperkuat daya ingat siswa
3. Tambahkan fitur-fitur lainnya untuk menambah nilai dari gamifikasi pembelajaran, seperti fitur penyimpanan ke *database* agar skor perolehan siswa dapat tersimpan dan adanya ranking dari perolehan skor tersebut.
4. Penyajian materi ditambahkan unsur lainnya agar tidak terlalu banyak mengandung teks, seperti gambar atau video.
5. Soal-soal evaluasi dibuat random agar proses berpikir siswa dalam menjawab soal lebih baik lagi.