

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian perancang bangunan multimedia berbasis *puzzle game* dengan menerapkan model *discovery learning* pada mata pelajaran Basis Data dengan materi ERD yang telah dilakukan melalui beberapa fase, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dalam merancang bangun multimedia berbasis *puzzle game* peneliti melakukan beberapa fase yaitu fase analisis, fase desain, fase pengembangan, fase implementasi, dan fase penilaian. Pada fase analisis peneliti melakukan studi lapangan dan studi literatur untuk menganalisis pengguna, materi, kebutuhan perangkat lunak, kebutuhan perangkat keras dan lain sebagainya. Selanjutnya fase desain, dalam fase ini peneliti membuat *flowchart* dan *storyboard* sebagai langkah awal sebagai acuan dalam membuat multimedia. Setelah, multimedia selesai dibuat sesuai dengan *flowchart* dan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya oleh peneliti, dilakukan uji validasi kepada ahli media. Setelah melakukan uji validasi multimedia berbasis *puzzle game* kepada ahli media, peneliti memperoleh hasil validasi dengan rata-rata presentase sebesar 91.12% yang dapat dikategorikan “Sangat Baik” dan dinyatakan layak digunakan.
2. Peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang terdapat pada multimedia berbasis *puzzle game* dapat dilihat dari hasil Indeks Gain yang didapat setelah siswa melakukan *pretest* dan *posttest*. Indeks Gain yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* adalah sebesar 0.4404 dan dapat dikategorikan “Sedang”. Dari hasil yang diperoleh, dapat dikatakan bahwa multimedia berbasis *puzzle game* ini belum dapat meningkatkan pemahaman

siswa secara keseluruhan, dikarenakan dari hasil *pretest* dan *posttest* yang

diperoleh masih terdapat siswa yang mendapatkan hasil Indeks Gain dengan kategori “Rendah”. Hasil ini dapat disimpulkan dari hasil angket respon siswa terhadap multimedia yang telah dilaksanakan, beberapa dari siswa-siswi berpendapat bahwa dalam proses pembelajaran pada multimedia kurang dapat dipahami dengan baik, dan terdapat *error-error* kecil yang muncul ketika penelitian dilaksanakan.

3. Hasil respon siswa yang diberikan untuk multimedia berbasis *puzzle game* memperoleh hasil sebesar 61.2% yang dapat dikategorikan “Baik”.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang harus diperhatikan untuk penelitian selanjutnya, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Untuk merancang bangun sebuah media harus memperhatikan hal sebagai berikut :
 - a) Karena peneliti melakukan uji coba multimedia terhadap mahasiswa bukan terhadap siswa sesuai dengan target penelitian yaitu siswa SMK, maka hasil yang didapat tidak sesuai dengan harapan. Karena pemikiran dan penerjemahan mahasiswa dengan siswa SMK relatif berbeda jika dilihat dari hasil respon uji coba dan respon siswa terhadap multimedia berbasis *puzzle game*, maka disarankan untuk melakukan uji coba harus sesuai dengan target penelitian.
 - b) Harus melakukan uji coba multimedia minimal 3 kali untuk meminimalisir adanya *error-error* yang akan muncul ketika penelitian.
2. Untuk penelitian selanjutnya, materi, fitur-fitur maupun animasi dapat dikembangkan kembali sesuai dengan target penelitian yang akan dilakukan dan cari pengaruh peningkatan pemahaman sebelum dan sesudah menggunakan multimedia berbasis *puzzle game* ini.

