

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dalam rancang bangun multimedia pembelajaran berbasis game dengan metode *discovery* ini diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada perancangan dan pembangunan multimedia pembelajaran berbasis *game* ini dilakukan melalui beberapa tahapan seperti analisis mulai dari analisis penggunaannya, analisis perangkat lunak dan analisis perangkat keras. Lalu tahapan desain sistem, penulisan kode program, pegujian dan penerapan. Pada uji kelayakan dibagi menjadi dua yaitu aspek media dan aspek materi. Aspek media dibagi menjadi desai presentasi, kemudian interaksi, aksesibilitas, *reuseable*, standar kepatuhan yang memperoleh rata-rata sebesar 77,78% dikategorikan baik. Aspek materi dibagi menjadi kualitas konten, keselarasan tujuan, umpan balik, motivasi yang memperoleh rata-rata sebesar 86,67% dikategorikan sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran berbasis game ini layak untuk digunakan.
2. Rancang bangun multimedia pembelajaran berbasis *game* dengan metode *discovery* dapat meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai gain secara keseluruhan. Nilai gain didapat dari perbandingan antara nilai *pretest* (sebelum mendapat perlakuan) sebesar 49 dan *posttest* (setelah mendapat perlakuan) sebesar 75,6. Nilai gain keseluruhan mendapatkan 0,52 termasuk ke dalam kategori sedang.
3. Hasil angket respon siswa terhadap penggunaan multimedia pembelajaran berbasis *game* ini mendapat tanggapan positif dari siswa. Hal ini terlihat dari hasil angket yang peneliti sebarikan dan situasi pembelajaran yang terjadi saat di kelas. Angket tersebut berisi tiga aspek yaitu aspek

rekayasa perangkat lunak, aspek pembelajaran, dan aspek visual. Rerata nilai persentase dari keseluruhan aspek tersebut mendapatkan kategori sangat baik yaitu 83,24%, sehingga multimedia layak untuk digunakan.

## **B. Saran**

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

1. Diharapkan sebelum melakukan penelitian, peneliti harus memastikan kembali fasilitas sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian.
2. Diharapkan peneliti melakukan penelitian di pagi hari untuk menghindari faktor internal maupun eksternal yang dapat mempengaruhi hasil dari penelitian.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang akan membuat multimedia pembelajaran berbasis *game* diharapkan untuk membuat yang lebih menantang dengan terdiri dari banyak *stage*.
4. Diharapkan dalam pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *game*, pemilihan aset serta kualitas multimedia disesuaikan dengan fasilitas di tempat penelitian.
5. Dalam penyampaian materi pada multimedia gunakan bahasa yang jelas dan singkat serta berika juga gambar atau animasi agar siswa lebih mudah memahami materi dan tidak mudah bosan.
6. Dalam pengembangan multimedia bentuk *game* selanjutnya agar lebih menyesuaikan konsep media dengan tema cerita yang akan diambil. Perlu dicermati juga pada tahapan pembelajaran ketika menggunakan *game*, pengelolaan kelas juga perlu dikontrol, guru harus tetap memperhatikan siswa agar siswa tidak melenceng dalam tahap pembelajarannya.

