

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan metode pendekatan *discovery learning* berbasis Multimedia ini meliputi beberapa tahapan diantaranya sebagai berikut: tahap analisis melakukan analisis kebutuhan multimedia yang dikembangkan seperti perangkat lunak, dan perangkat keras yang dibutuhkan, tahap desain meliputi pembuatan multimedia pembuatan *flowchart* dan *storyboard* dengan menggunakan tahapan metode *discovery learning* kedalam multimedia, tahap pengembangna melakukan pembuatan multimedia pembelajaran, pada tahap implementasi multimedia digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan selanjutnya tahap penilaia, penilaian multimedia dilakukan oleh ahli media.
2. Nilai rerata gain kelompok atas sebesar 0.687 dengan kategori sedang, kelompok tengah sebesar 0.312 dengan kategori sedang, dan kelompok bawah sebesar 0.127 dengan kategori rendah. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar menggunakan metode *discovery learning* berbasis Multimedia pada mata pelajaran jaringan dasar.
3. Respon siswa terhadap metode ini menunjukkan hasil yang positif. Hal ini dapat dilihat dari hasil respon siswa yang menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan bantuan multimedia lebih semangat dan memperhatikan pembelajaran.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh terdapat beberapa saran, antara lain :

1. Saat akan memutuskan untuk menggunakan model *discovery learning* dalam pembelajaran, sebaiknya guru memperhatikan kesiapan siswa dalam

melakukan pembelajaran ini. Karena dalam pembelajaran dengan menggunakan model ini, siswa dituntut untuk mandiri dan kreatif.

2. Penyajian materi diharapkan dibuat lebih variatif, supaya menarik minat belajar siswa.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang akan membuat multimedia berbasis game, diharapkan untuk membuat yang lebih menantang dengan terdiri dari banyak stage maupun tingkat kerumitannya.
4. Pahami dengan baik dan cermat tahapan model pembelajaran *discovery learning* agar ketika pelaksanaan dikelas eksperimen sesuai dengan tahapan model tersebut.
5. Pada waktu pengimplementasian multimedia kepada siswa, pilih waktu yang lebih baik seperti dipagi hari, karena konsentrasi dan fokus siswa masih bagus, sehingga pada implementasi proses berjalan dengan lancar.
6. Lebih meminimalkan penggunaan asset dalam pembuatan multimedia pembelajaran, sehingga dalam menjalankan tidak terlalu berat.
7. Dalam pembuatan multimedia, lebih baik menggunakan warna yang tidak terlalu mencolok dan kontras.