

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Secara umum penelitian yang telah dilaksanakan dengan mengimplementasikan *game* interaktif berbantuan model *discovery learning* dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran Pemrograman Dasar. Berdasarkan hasil penelitian secara lebih jelasnya, dapat peneliti simpulkan sebagai berikut:

1. Implementasi *game* interaktif berbantuan model *discovery learning* diawali dengan mengetahui semua tahap yang ada pada model *discovery learning*, kemudian melakukan perancangan untuk menerapkannya melalui *game* interaktif dengan tujuan meningkatkan pemahaman siswa pada ranah kognitif C1-C3. Penyampaian materi pada multimedia disesuaikan dengan model *discovery learning* yang terdiri dari enam tahap yaitu pemberian rangsangan (*Stimulation*) adapun dalam media memberikan sebuah cerita yang menugaskan siswa atau pengguna untuk menemukan beberapa algoritma untuk seorang programmer dan media memberikan beberapa level untuk menemukan algoritma tersebut, pernyataan/identifikasi masalah (*problem statement*) adapun dalam media memberikan percakapan singkat NPC dan player tentang misi yang harus di selesaikan oleh siswa atau pengguna yaitu mencari algoritma *FOR*, *While Do*, dan *do while*, Pengumpulan data (*Data Collection*) adapun dalam media memberikan beberapa level untuk mencari dan menemukan algoritma *For*, *While Do* dan *do while*, Pengolahan Data (*Data prosessing*) tahap ini dilakukan secara manual dengan cara melakukan penulisan kedalam kertas hasil dari pengumpulan data lalu di olah atau di pahami dengan seksama hasil dari pengumpulan data oleh siswa, Pembuktian (*verification*) adapun dalam media memberikan eveluasi setiap levelnya dan media memberikan evaluasi akhir, Menarik kesimpulan (*generalization*) adapun dalam media memberikan hasil dari evaluasi akhir.

2. Hasil penelitian menunjukkan pemahaman siswa dengan menggunakan *game* interaktif berbantuan model *discovery learning* mengalami peningkatan dalam pembelajaran Pemrograman Dasar. Hasil ini diperoleh melalui nilai gain rata-rata kelas eksperimen lebih besar yaitu sebesar 0,56 dibandingkan perolehan kelas kontrol sebesar 0,39 dan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa kelas eksperimen dari 53,47 menjadi 79,34.
3. Tanggapan siswa terhadap *game* interaktif berbantuan model *discovery learning* memperoleh hasil yang sangat baik. Hal ini diperoleh melalui angket instrumen tanggapan siswa terhadap multimedia pembelajaran dengan rata-rata presentase sebesar 87,2%.

5.2. Saran

Berdasarkan simpulan tersebut, maka peneliti akan memberikan saran yang diharapkan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pemrograman Dasar di Sekolah Menengah Kejuruan. Saran yang dapat diberikan oleh peneliti, diantaranya sebagai berikut.

1. Perlu dikembangkan tindakan yang bersifat sampingan untuk menjaga fokus siswa pada saat diberikan perlakuan atau *treatment* menggunakan *game* interaktif berbantuan model *discovery learning*.
2. Model *discovery learning* dapat dimaksimalkan lagi seperti memasukan nama siswa dan lainnya.
3. Untuk penelitian lanjutan, perlu dikembangkan *game* interaktif berbantuan model *discovery learning* tidak hanya dalam versi *desktop* namun juga versi *smartphone* sehingga pembelajaran dapat pula dilakukan di luar kelas dan siswa yang tidak memiliki komputer atau laptop juga dapat mengakses multimedia tersebut.