

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan multimedia interaktif *adventure game* dengan berbantuan model *Discovery Learning* untuk meningkatkan pemahaman pada mata pelajaran jaringan dasar, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Multimedia ini dikemas dengan bentuk *adventure game* karena memiliki kelebihan game lebih menyenangkan dan pemilihan model *Discovery Learning* serta *adventure game* terpadu, karena model di atas merupakan model yang tujuannya mencari tahu sendiri untuk memecahkan permasalahan dengan aturan yang dimofikasi serta sama halnya dengan *adventure game* yaitu berpetualang/mencari tahu. Multimedia sebagai alat bantu pada beberapa tahapan yaitu pada tahapan *Data Collecting* yang biasanya dalam pembelajaran biasa mencari dari buku, internet/sumber lainnya. Kemudian tahap *Data Processing* dalam multimedia ini siswa diajak berpetualang dalam asyiknya game untuk mencari tahu dengan menelusuri tempat dalam game dengan tujuan membantu memahami pembelajaran lebih mudah karena alur cerita pada game & materi saling berhubungan dan terpadu. Kemudian *Verification* dalam game dalam bentuk pilihan ganda yang mana menguji kedalaman pemahaman siswa. Dengan demikian multimedia pembelajaran *adventure game* ini dengan berbantuan model *Discovery Learning* dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang menyenangkan & pemahaman materi menjadi lebih mudah.
2. Pemahaman konsep siswa dengan menggunakan multimedia pembelajaran *adventure game* dengan berbantuan model *Discovery Learning* mengalami peningkatan dengan rata-rata nilai pretest yang diikuti para siswa sebelum menggunakan multimedia adalah 50.28. Sedangkan rata-rata nilai posttest siswa setelah menggunakan multimedia adalah 69.71. Dari kedua nilai pretest dan posttest tersebut, diperoleh nilai N-gain sebesar 0.37 yang termasuk kedalam kategori “Sedang”.

3. Berdasarkan hasil dari angket respon siswa yang telah menggunakan multimedia yang peneliti kembangkan beranggapan bahwa multimedia tersebut masuk kedalam kategori multimedia yang "Baik" dengan perolehan persentase nilai keseluruhan aspek sebesar 72.47%.

5.2. Saran

Setelah penelitian dilakukan, terdapat beberapa saran dan rekomendasi yang dapat dimanfaatkan untuk penelitian lanjutan atau penelitian yang akan datang. Saran dan rekomendasi tersebut antara lain:

1. Implementasi *Discovery Learning* model dalam multimedia pembelajaran perlu disempurnakan kembali untuk mendapatkan hasil yang maksimal.
2. Desain gameplay serta *balancing* yang perlu diperhatikan pada saat perancangan, sehingga game yang terdapat pada multimedia mempunyai tingkat kesulitan yang tidak terlalu mudah maupun tidak terlalu sulit sehingga seluruh pengguna nyaman saat memainkannya.
3. Perlu adanya analisis spesifikasi perangkat yang akan digunakan oleh pengguna. Sehingga pada tahap pengembangan dilakukan optimalisasi multimedia pada perangkat dengan spesifikasi yang menyentuh spesifikasi minimum yang diperlukan.
4. Perlu adanya random soal ketika evaluasi, agar ketika mengulang evaluasi siswa menjadi lebih tertantang.