

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti dengan beberapa tahapan penelitian dalam rancang bangun multimedia pembelajaran berbasis *game* dengan *inquiry training model* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran jaringan dasar khususnya materi pengenalan komponen CPU didapat beberapa kesimpulan diantaranya:

1. Dalam perancangan multimedia berbasis *game* dengan *inquiry training model* dilakukan melalui 5 tahapan diantaranya: tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap penilaian.
2. Multimedia berbasis *game* dengan *inquiry training model* dapat meningkatkan pemahaman siswa khususnya pada materi pengenalan komponen CPU. Hal tersebut terbukti dari hasil uji gain sebesar 0,35.
3. Multimedia pembelajaran berbasis *game* dengan *inquiry training model* mendapatkan respon yang sangat positif dari siswa, hal tersebut terbukti dari nilai rata-rata persentase sebesar 77,19% masuk dalam kategori baik.

B. Saran

Mengingat bahwa multimedia berbasis *game* dengan *inquiry training model* masih jauh dari sempurna maka dari itu dari hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memiliki beberapa saran yang akan disampaikan, diantaranya sebagai berikut:

1. Terdapat sistem database pada multimedia berbasis *game* dengan *inquiry training model*, supaya hasil rangkuman bisa disimpan.
2. Buat login dan profil pemain.
3. Dalam penelitian penerapan multimedia berbasis *game* dengan *inquiry training model* dilakukan dalam dua kelas diantaranya kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai pembanding agar peningkatan pemahaman siswa dapat diukur lebih jelas.