

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam membangun media pembelajaran berbentuk *Game* dengan menggunakan metode *Discovery Learning* untuk meningkatkan pemahaman siswa SMK, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan model tersebut ADDIE, proses pengembangan produk media pembelajaran *game* pada materi perulangan dirancang bertahap mulai dari analisis, desain, pengembangan (*development*), implementasi, serta evaluasi secara jelas dan sistematis sehingga dapat menghasilkan produk akhir yang sesuai. Tahap analisis dalam model ADDIE merupakan tahap yang paling penting, dimana tahap ini akan menentukan bagaimana produk akan dikembangkan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.
2. Hasil pembelajaran menggunakan media pembelajaran pada siswa menunjukkan peningkatan, hal tersebut dapat dilihat melalui perbedaan nilai rata-rata posttest yang lebih besar daripada nilai pretest. Selain dari rata-rata, perhitungan gain digunakan untuk melihat perbedaan berdasarkan nilai pretest dan posttest, diperoleh nilai gain kelompok atas sebesar 0.62, kelompok tengah sebesar 0.37, dan kelompok bawah sebesar 0.36, artinya terjadi peningkatan pemahaman terhadap siswa pada setiap kelompok setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berupa *game* yang telah dikembangkan.
3. Media pembelajaran yang digunakan mendapat respon positif dari responden yang merupakan siswa kelas X SMK Negeri 3 Bandung. Hal tersebut dapat terlihat dari angket penilaian yang memperoleh nilai keseluruhan sebesar 85,88% yang berarti sangat baik, 85% responden menyatakan media tersebut layak digunakan dan 15% lainnya menyatakan layak setelah dilakukan perbaikan, selain itu

siswa menuliskan saran dan rekomendasi yang beragam terhadap media tersebut.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan, diantaranya:

5.2.1 Saran Bagi Pengajar

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat berpengaruh baik untuk membantu siswa. Oleh karena itu, tepat bagi pengajar untuk selalu memberikan alternatif pembelajaran menggunakan media yang bervariasi agar menghasilkan suasana baru dalam kegiatan pembelajaran khususnya didalam kelas.

5.2.2 Saran Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi pihak-pihak lain yang tertarik untuk meneliti topik ini secara lebih mendalam, maka penulis menyarankan beberapa hal berikut:

1. Dalam melakukan pengumpulan informasi sebaiknya penelitian tidak hanya mewawancarai pengajar saja, misalnya turut serta melakukan wawancara terhadap siswa sehingga informasi yang diperoleh dapat lebih luas berdasarkan berbagai sudut pandang.
2. Salah satu kelemahan dari *discovery learning* adalah kurangnya efisiensi proses pembelajaran jika jumlah siswa banyak, karena membutuhkan waktu yang tidak sedikit untuk membantu siswa menemukan pemecahan masalah. sebaiknya digunakan metode lain yang dapat digunakan dalam penelitian sejenis.
3. Penelitian selanjutnya agar lebih memperhatikan waktu penelitian. Waktu penelitian diharapkan tidak berdekatan dengan hari libur panjang misalnya ketika mendekati bulan puasa atau libur semester, sehingga penelitian dapat berjalan sesuai rencana tanpa mengganggu agenda sekolah atau agenda pengajar.

4. Karena keterbatasan waktu penelitian ini hanya menggunakan satu kelas untuk pengambilan data test, sebaiknya digunakan dua kelas sehingga dapat menjadi pembanding antara kelas yang menggunakan media dan kelas yang tidak menggunakannya.
5. Pada media pembelajaran, sebaiknya konten pada materi dapat ditambahkan dengan hal yang lebih menarik sehingga materi tersebut tidak berbasis teks, dengan demikian maka materi akan jauh lebih menarik.
6. Pada media pembelajaran berupa game, cakupan materi yang lebih luas sebaiknya ditambahkan dengan *stage/level* yang lebih banyak sehingga media dapat memuat lebih banyak konten pembelajaran didalamnya.