

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pada Bab V berisi mengenai simpulan dan rekomendasi dari penulis dalam pembuatan multimedia pembelajaran berbasis *game* edukasi.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Desain pembelajaran materi kewargaan digital menggunakan multimedia berbasis *game* edukasi dengan metode *guided discovery learning* untuk menciptakan pembelajaran mandiri siswa yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh tingkat kelayakan dengan kategori **Sangat Baik** dan dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran tersebut berdasarkan hasil validasi ahli materi dengan persentase sebesar 96% dan hasil validasi ahli multimedia dengan persentase sebesar 92%.
2. Kemampuan kognitif siswa meningkat setelah menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *game* edukasi dengan metode *guided discovery learning* pada materi pelajaran kewargaan digital, dapat dilihat berdasarkan perolehan nilai *gain* pada kelas eksperimen sebesar 0,54 berada pada kategori **Sedang**.
3. Penggunaan multimedia pembelajaran berbasis *game* edukasi pada materi pelajaran kewargaan digital dapat menciptakan pembelajaran mandiri, dapat dilihat berdasarkan hasil angket kemandirian belajar siswa dengan persentase sebesar 80,22% berada pada kategori “Baik dan Sangat Baik” tetapi lebih mendekati kategori **Baik**.
4. Respon siswa terhadap multimedia pembelajaran berbasis *game* edukasi dengan metode *guided discovery learning* dalam pembelajaran kewargaan digital berada pada kategori “Baik dan Sangat Baik” tetapi lebih mendekati kategori **Baik**, berdasarkan hasil angket respon siswa dengan persentase sebesar 84,15%.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil pembahasan analisis penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi dari peneliti sebagai berikut:

1. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan penilaian ranah kognitif tidak hanya pada tingkat pengetahuan (C1) dan tingkat pemahaman (C2) saja, serta diharapkan pula ranah yang ditingkatkan tidak hanya sebatas pada ranah kognitif.
2. Untuk penelitian selanjutnya sebaiknya dilakukan pada siswa yang belum pernah tahu terkait materi ajar tersebut, sehingga dapat diukur keberhasilan media pembelajaran.
3. Penelitian selanjutnya perlu dilakukan analisis lebih lanjut mengenai faktor apa saja yang mempengaruhi siswa dalam menggunakan media pembelajaran.
4. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan multimedia yang dibuat tidak hanya dalam versi dekstop saja, tetapi juga kedalam versi *mobile* agar dapat digunakan di mana saja.