

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

#### **5.1 Simpulan**

Setelah melaksanakan penelitian dengan metode penelitian kuantitatif dan desain penelitian kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal, diantaranya sebagai berikut:

1. Penerapan *Discovery Learning Model* pada multimedia pembelajaran berbasis *Adventure Game* dilakukan pada saat pembelajaran dikelas yaitu dengan menerapkan enam tahapan diantaranya: *stimulation, problem statement, data collection, data processing, verification, dan generalization*. Selanjutnya dilakukan tahap validasi ahli. Dari tahap validasi ahli diperoleh bahwa multimedia pembelajaran berbasis *Adventure Game* yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan.
2. Peningkatan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Pemrograman Dasar setelah menggunakan multimedia pembelajaran yang dikembangkan berada dalam kategori tinggi. Hal ini dibuktikan oleh adanya perbedaan indeks gain pada kelas kontrol dan eksperimen. Kelas kontrol berada pada kategori Rendah dengan nilai 0,24 dan kelas eksperimen berada pada kategori Sedang dengan nilai 0,45.
3. Tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* pada pembelajaran pemrograman dasar memperoleh hasil yang positif. Hal ini didasarkan pada hasil analisis terhadap instrumen tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran dengan nilai rata-rata persentase sebesar 85,62% masuk dalam kategori baik.

#### **5.2 Rekomendasi**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, terdapat rekomendasi yang ingin disampaikan. Adapun rekomendasi yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Pada saat penggunaan multimedia pembelajaran, terdapat peserta didik yang sulit untuk fokus pada tahap membaca materi. Hal ini disebabkan karena pada saat video materi tersebut diputar hanya berupa teks dan backsound saja. Maka dari itu untuk penelitian selanjutnya diharapkan pada saat penyajian materi berupa video diharapkan ada tambahan narasi pada saat penyampaian materi.
2. Pada saat penggunaan multimedia pembelajaran, terdapat peserta didik yang masih bingung dan belum terbiasa dalam menggunakan game. Hal ini disebabkan karena tidak semua peserta didik senang ataupun terbiasa dalam bermain *game*, sehingga untuk penelitian selanjutnya diharapkan pada saat permainan diberikan petunjuk maupun penjelasan dengan sangat lengkap agar keseluruhan dari peserta didik dapat memahami penggunaan multimedia pembelajaran berbasis *adventure game*.
3. Pada saat penggunaan multimedia pembelajaran terdapat peserta didik yang masih kebingungan dalam menjawab soal yang diberikan. Hal ini disebabkan oleh perbedaan kemampuan menangkap materi yang disajikan dalam video yang diberikan. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dalam penyajian materi tidak hanya fitur video saja, akan tetapi terdapat fitur untuk teks.