

BAB 5

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 kemampuan kognitif peserta didik dalam pembelajaran Pemrograman Dasar setelah menggunakan multimedia pembelajaran yang dikembangkan berada dalam kategori sedang pada kelas atas, sedang, dan tengah. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata sesudah diadakannya posttest sebesar 19.92 dibandingkan nilai pretest dan nilai gain rata-rata 0.46.
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 83,9% 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, suara yang dihasilkan komputer satu dan computer yang lain saling bertabrakan sehingga membuat siswa kurang focus dalam memahami materi yang ada. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan siswa menggunakan *earphone* untuk menggunakan multimedia yang menghasilkan suara.
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. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dalam penyajian materi tidak hanya fitur teks dan video saja.

