

## BAB V

### KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan tahap-tahap penelitian dan pengembangan yang telah dilalui, bisa ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pembuatan multimedia pembelajaran berbasis percobaan untuk *structured query language* (SQL) meliputi lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan penilaian.
2. Implementasi multimedia pembelajaran berbasis percobaan ini yaitu kepada siswa SMK jurusan RPL. Pada tahap implementasi, siswa menggunakan multimedia pembelajaran berbasis percobaan masing-masing di Laboratorium komputer. Guru bertugas sebagai pembimbing dan pemberi informasi untuk menyelesaikan kesulitan yang dirasakan oleh siswa. Bagi siswa yang telah selesai melewati bagian terakhir yang ditugaskan oleh guru dalam multimedia pembelajaran berbasis percobaan ini, ditugaskan membantu temannya yang kesulitan.
3. Dari jumlah populasi sebanyak 52 siswa memberikan respon positif mengenai pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran berbasis percobaan, dikarenakan siswa lebih terbantu dalam memahami konsep materi tersebut, lebih nyaman dan santai dalam mengikuti pembelajaran, siswa menjadi lebih mengerti dibandingkan tanpa menggunakan multimedia pembelajaran berbasis

percobaan ini, dan siswa lebih termotivasi selama mengikuti pembelajaran. Hal ini diperoleh berdasarkan angket penilaian siswa dari aspek rekayasa perangkat lunak, aspek pembelajaran, dan aspek antar muka dihasilkan kesimpulan penilaian siswa terhadap multimedia pembelajaran berbasis percobaan ini termasuk kategori Sangat Baik dengan hasil rata-rata presentase ketiga aspek penilaian sebesar 86,3%.

## **B. Rekomendasi**

Dari penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran berbasis percobaan yang telah dilaksanakan, ada rekomendasi yang dapat dijadikan sebagai sumber untuk pengembangan multimedia lainnya, yaitu bahwa multimedia yang dihasilkan masih memiliki berbagai keterbatasan baik dalam tampilan, segi interaktifitas, dan fitur yang disediakan. Beberapa rekomendasi diantaranya:

1. Dalam proses pengembangan, khususnya ketika membuat multimedia pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash, perlu perhatikan ukuran resolusi. Sebaiknya menggunakan ukuran yang standar dimiliki oleh PC ataupun LCD Projector pada umumnya.
2. Multimedia yang dihasilkan belum diketahui efektivitas penggunaannya berkaitan dengan hasil belajar atau prestasi belajar, maka dari itu untuk peneliti selanjutnya bisa menggunakan multimedia pembelajaran berbasis percobaan yang telah dihasilkan untuk diteliti mengenai efektivitas multimedia pembelajaran berbasis percobaan ini.