

## BAB V

### KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan tahap - tahap penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Proses pengembangan multimedia pembelajaran berbentuk komik menggunakan model pengembangan yang diadaptasi dari Mardika (2008) dan Munir (2008) yang memiliki lima tahapan yaitu tahap analisis yang meliputi analisis umum, analisis pengguna, analisis kebutuhan perangkat lunak, dan analisis kebutuhan perangkat keras; tahap desain yang meliputi diagram alir (*flowchart*), *storyboard*, dan rancangan antarmuka, pengkodean, *test movie*, *publishing*, *packaging*, validasi ahli dan revisi multimedia ; tahap implementasi dengan melakukan uji coba produk; dan tahap penilaian yang meliputi penilaian kelayakan multimedia, penilaian kondisi pengetahuan siswa dan penilaian motivasi belajar siswa.
2. Ditinjau dari aspek Kualitas Isi/Materi (*Content Quality*), aspek Pembelajaran (*Learning Goal Alignment*), Umpan Balik dan Adaptasi (*Feedback and Adaptation*), Motivasi (*Motivation*), Presentasi Desain (*Presentation Design*), Interaksi Penggunaan (*Interaction Usability*), Aksesibilitas (*Accessibility*), *Reusability*, Standar Kepatuhan (*Standar*

*Compliance*) maka multimedia pembelajaran berbentuk komik yang dihasilkan dikategorikan Sangat Baik.

3. Ditinjau dari segi pengetahuan yang didapatkan siswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran berbentuk komik, maka hasil yang didapatkan dikategorikan Cukup Baik dikarenakan siswa mendapatkan materi tersebut hanya dengan membaca komik 1 kali.
4. Penggunaan multimedia pembelajaran berbentuk komik ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

## 5.2 Rekomendasi

Dari penelitian dan pengembangan multimedia berbentuk komik yang telah dilaksanakan, ada beberapa rekomendasi yang ingin disampaikan peneliti diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi pihak sekolah khususnya guru TIK, multimedia pembelajaran berbentuk komik yang telah dikembangkan ini dapat digunakan oleh guru pada saat menemukan materi yang sesuai sebagai inovasi sumber belajar. selain itu guru pun dapat memberikan multimedia pembelajaran berbentuk komik ini kepada siswa agar siswa dapat belajar secara mandiri. Dengan begitu selain mendapatkan hiburan, siswa pun mendapatkan pengetahuan dari multimedia pembelajaran berbentuk komik.
2. Multimedia yang dikembangkan masih memiliki berbagai keterbatasan baik dalam tampilan, segi interaktifitas, fitur yang disediakan, gambar-

gambar serta penggunaan kata-kata pada komik dan alur cerita dari komik itu sendiri, oleh karena itu untuk peneliti selanjutnya yang berkenaan dengan multimedia pembelajaran berbentuk komik, diperlukan penelitian dan pengembangan yang lebih mendalam agar dapat menghasilkan produk yang lebih baik lagi.



**Suci Amalia, 2012**

**Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbentuk Komik Untuk Menunjang Kegiatan Pembelajaran TIK**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu)