

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran jaringan komputer dan internet berbasis multimedia interaktif untuk siswa kelas VII di SMPN 1 Babakan Cikao Purwakarta yang telah dijabarkan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Dalam proses perancangan dari media pembelajaran ini dibuat dengan menyesuaikan permasalahan dan kebutuhan yang ada, lalu hasil dari analisis tersebut dilanjutkan dengan membuat media pembelajaran dengan menggunakan model pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) versi *luther* yang memiliki 6 tahapan, di antaranya seperti *concept* (konsep), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (distribusi). Media pembelajaran yang telah dibuat berbentuk aplikasi yang dapat di *install* pada *smartphone* android. Dalam media pembelajaran ini juga terdapat fitur utama seperti materi tentang jaringan komputer dan internet, beberapa *games*, dan latihan soal.
2. Pengujian aplikasi media pembelajaran ini dilakukan dengan pengujian *alpha* dan pengujian *beta*. Pada pengujian *alpha* menggunakan uji validasi ahli materi dan ahli media, sedangkan pada pengujian *beta* dilakukan dengan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) yang melibatkan 95 siswa. Berdasarkan hasil pengujian validasi kepada ahli materi yang melibatkan salah satu Dosen Program Studi Sistem Telekomunikasi Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta yaitu Bapak Galura Muhammad Suranegara, M.T., serta ahli media yang melibatkan salah satu Dosen Program Studi Sistem Telekomunikasi Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta yaitu Bapak Hafiyyan Putra Pratama, S.T., M.T., media pembelajaran jaringan komputer dan internet berbasis multimedia interaktif ini mendapatkan persentase kelayakan dari ahli materi sebesar 83% dengan kategori “Sangat Layak” dan dengan kesimpulan yang diberikan ahli materi yaitu layak

digunakan dengan revisi sesuai saran, serta persentase kelayakan dari ahli media sebesar 95% dengan kategori “Sangat Layak” dengan kesimpulan yang diberikan ahli materi yaitu layak untuk digunakan tanpa revisi. Kemudian pada pengujian yang melibatkan siswa sebagai pengguna asli menggunakan *System Usability Scale* (SUS) sebanyak 95 siswa dan hasil perhitungan skor SUS yang telah dilakukan maka didapatkan skor akhir sebesar 86. Berdasarkan skor akhir tersebut maka hasil *adjective rating*-nya berada pada tingkat sempurna atau *excellent* dengan *grade A* dan secara *usability* berdasarkan skor tersebut media pembelajaran dinyatakan *Acceptable* yang berarti layak dapat diterima.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan sebelumnya, maka pengembangan media pembelajaran jaringan komputer dan internet berbasis multimedia interaktif ini guru dapat memanfaatkan sebagai alat bantu dan variasi media pembelajaran agar menciptakan proses kegiatan pembelajaran yang lebih variatif, lebih menarik, dan lebih menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran ini juga dapat memberikan pengalaman baru yang lebih menarik serta menyenangkan dalam pembelajaran informatika dengan materi jaringan komputer dan internet, selain itu juga dapat mendukung proses belajar siswa menjadi lebih fleksibel untuk digunakan kapan saja dan dimana saja, hal ini juga dapat siswa manfaatkan untuk belajar secara mandiri saat di rumah. Penelitian yang telah dilaksanakan ini merupakan penelitian pengembangan dengan tujuan membuat produk dan menguji tingkat kelayakannya. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi peneliti lain untuk mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran informatika dengan materi yang lebih beragam lagi, juga bisa diperluas untuk mata pelajaran lain.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, berikut adalah rekomendasi dari pengembangan media pembelajaran jaringan komputer dan internet berbasis multimedia interaktif kelas VII di SMPN 1 Babakan Cikao Purwakarta :

1. Media pembelajaran yang pada penelitian ini berfokus di materi jaringan komputer dan internet pada mata pelajaran informatika kelas VII saja, hal ini

dapat diperluas lagi untuk materinya menjadi tidak terbatas hanya materi jaringan komputer dan internet saja, namun bisa ditambahkan materi lain dalam pelajaran informatika, juga bisa diperluas lagi targetnya menjadi bukan hanya untuk kelas VII saja.

2. Fitur *game* juga dapat diperbanyak dan lebih beragam lagi, tentunya tetap dengan mempertimbangkan keterkaitan *game* tersebut dengan fokus materi yang dipelajari.
3. Penggunaan bintang pada fitur *game* di media pembelajaran jaringan komputer dan internet berbasis multimedia interaktif ini masih bersifat *static*, hendaknya bintang dapat dibuat dinamis mengikuti kecepatan atau ketepatan dalam menyelesaikan *game*.
4. Pengembangan platform media pembelajaran tidak hanya terbatas pada android saja, namun dapat ditingkatkan lagi ke beberapa platform lain seperti IOS, Linux, Windows, dan lain sebagainya.
5. Penelitian ini fokus kepada pengembangan produk dan pengujian kelayakan saja, hal tersebut dapat menciptakan peluang untuk penelitian selanjutnya terkait menguji efektivitas dari penggunaan media pembelajaran guna mengukur motivasi siswa dalam proses pembelajaran, seperti dengan membandingkan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan hasil belajar kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.