

## Abstrak

Penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Berbasis Metode *Inquiry* Pada Matakuliah Jaringan Komputer” adalah penelitian dan pengembangan multimedia yang bertujuan untuk : 1) Mengembangkan Multimedia Pembelajaran Interaktif yang layak dengan Metode *Inquiry* pada Matakuliah Jaringan komputer dan 2) Bagaimana respon mahasiswa terhadap penggunaan Multimedia Pembelajaran dengan menerapkan Metode *Inquiry* pada Matakuliah Jaringan Komputer. Hasil dari penelitian ini adalah : 1) Media yang dikembangkan oleh peneliti mendapatkan tingkat kelayakan media sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran dengan persentasi sebesar 81,6%. Materi yang dikembangkan oleh peneliti mendapatkan tingkat kelayakan materi sangat baik dan materi dikatakan layak setelah dilakukan perbaikan. Setelah dilakukan perbaikan beberapa kali, materi dikategorikan layak dengan persentasi sebesar 76,2%. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan metode *Sashimi* berbasis metode *Inquiry* pada matakuliah Jaringan Komputer mendapat penilaian sangat baik dari ahli media dan ahli materi, sehingga multimedia ini layak untuk digunakan. 2) Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan metode *Sashimi* berbasis metode *Inquiry* pada matakuliah Jaringan Komputer mendapat respon positif dari responden yaitu mahasiswa Pendidikan Ilmu Komputer dan Ilmu Komputer. Didapatkan reratanya adalah 78,3 %. Dapat disimpulkan bahwa responden sangat setuju dengan multimedia ini dari berbagai aspek dan mendapatkan masukan yang membangun dengan peringkat sangat baik, sehingga multimedia ini cocok digunakan oleh mahasiswa.

Kata kunci : *Sashimi*, *Inquiry*, Mutlimedia Pembelajaran Interaktif.

## *Abstract*

*The study titled "Development of Interactive Multimedia Learning Based Inquiry Method On Computer Network Course" is a multimedia research and development aimed to: 1) Develop a decent Multimedia Interactive Learning by Inquiry Method on Computer Network Course and 2) How is the response of students using this Multimedia Learning by applying the Inquiry method on Computer Network Course. The results of this study are: 1) Media were developed by researchers gain eligibility rate is very good and decent media used in learning with a percentage of 81.6%. The material developed by researchers get very good feasibility level material and the material is feasible after repair. After the repair several times, the material categorized as feasible with a percentage of 76.2%. Development of multimedia interactive learning method based method Sashimi Inquiry on Computer Networks course got a very good assessment of media experts and expert material, so it is feasible to use multimedia. 2) The development of multimedia interactive learning method based method Sashimi Inquiry on Computer Networks course received a positive response from students respondent ie Computer Science Education and Computer Science. The average was 78.3%. It can be concluded that the respondents strongly agreed with this multimedia from various aspects. And obtain constructive feedback with excellent ratings, so this multimedia suitable for use by students.*

*Keywords: Sashimi, Inquiry, Mutlimedia Interactive Learning.*