

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian dengan mengikuti tahap demi tahap pengembangan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

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 klayakan 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.

Aliyaputri Andini Buzwery, 2014

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis metode inquiry pada matakuliah jaringan komputer

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Aliyaputri Andini Buzwery, 2014

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis metode inquiry pada matakuliah jaringan komputer

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

B. REKOMENDASI

Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam mengembangkan multimedia interaktif dengan metode pembelajaran *inquiry* berbasis Sashimi ini, oleh sebab itu peneliti berharap kedepannya ada penelitian lain yang bisa melengkapi kekurangan yang ada. Diantara rekomendasinya yaitu :

- a. Mencari data-data atau informasi baik artikel maupun referensi tentang metode *Sashimi*.
- b. Pengembangan materi-materi lainnya yang terdapat pada matakuliah Jaringan Komputer maupun matakuliah lain yang bisa disesuaikan dengan metode *Inquiry*.
- c. Multimedia bisa diakses dengan internet dan disesuaikan dengan telepon genggam sehingga memudahkan *user* dalam mempelajari serta memahami materi-materi tersebut. Penggunaan internet juga berguna untuk memaksimalkan fitur forum diskusi yang sudah ada di dalam multimedia.