

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

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

1. Lembar Kegiatan Siswa berbasis multimedia ini menggunakan model pengembangan dari Munir yang memiliki tahapan yaitu: Analisis meliputi analisis umum, analisis pengguna, analisis kebutuhan perangkat lunak, dan analisis kebutuhan perangkat keras; Desain meliputi diagram alir atau *flowchart*, *storyboard*, dan rancangan antarmuka; Pengembangan meliputi pembuatan antarmuka, *coding* atau pengkodean, *movie testing*, validasi ahli dan revisi multimedia; Implementasi meliputi pemasangan multimedia, uji produk, dan angket penilaian siswa terhadap multimedia. Adapun metode inkuiri berada pada bagian tugas dalam LKS yang digunakan untuk transfer pengetahuan siswa. Hampir seluruh siswa memberikan respon positif terhadap Lembar Kegiatan Siswa berbasis multimedia, dalam konteks bahwa Lembar Kegiatan Siswa berbasis multimedia ini mudah dan nyaman untuk dimainkan, dan dapat diinstalasi di komputer lain (Usabilitas : 78,68 %, kompatibilitas : 75,74 %), respon dari multimedia mudah dipahami (Interaktivitas : 76,10 %), meningkatkan motivasi belajar (Motivasi : 82,35 %), dan tampilan dari multimedia sangat menarik (Visual : 81,60 %).
2. Lembar Kegiatan Siswa berbasis multimedia memberikan dampak pada hasil belajar siswa dilihat dari adanya peningkatan rata-rata nilai post test yaitu 82,06 dibandingkan dengan rata-rata nilai pre test yaitu 56,37. Kemudian, di dapatkan hasil signifikansi nilai gain yang sudah dihitung yaitu sebesar 0,6 yang menandakan bahwa keefektifan pembelajaran ini berada pada kriteria sedang.

5.2 Rekomendasi

Dari penelitian dan pengembangan Lembar Kegiatan Siswa berbasis multimedia yang telah dilaksanakan, ada rekomendasi yang ingin disampaikan peneliti yaitu bahwa Lembar Kegiatan Siswa berbasis multimedia yang dihasilkan masih memiliki berbagai keterbatasan baik dalam tampilan, segi interaktifitas, dan fitur yang disediakan. Beberapa rekomendasi dari peneliti adalah sebagai berikut.

1. Dilakukannya proses penelitian dan pengembangan dengan lebih mendalam pada tiap tahap R&D sehingga konsep, metode dan model produk yang akan dihasilkan menjadi lebih matang.
2. Materi yang disajikan ditambahkan animasi agar Lembar Kegiatan Siswa berbasis multimedia ini semakin interaktif.
3. Metode yang diimplementasikan kepada Lembar Kegiatan Siswa berbasis multimedia bisa menggunakan metode lain yang sesuai.