

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran yang berbasis pada sebuah model pembelajaran. Model yang dipilih ialah *Inquiry Training Model* (ITM). Sedangkan mata pelajaran yang dipilih sebagai konten pembelajaran adalah basis data SQL bagi SMK kelas XI. Berikut adalah kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah bahwa produk yang dibuat berdasarkan analisis lapangan dikembangkan dalam bentuk aplikasi berbasis web, dengan algoritma Q-Learning sebagai perekomendasi serta tambahan unsur permainan peran (RPG). Penilaian oleh ahli media dan ahli materi serta tanggapan siswa menunjukkan dibutuhkan pengembangan lebih lanjut dari multimedia ini. Pengembangan diarahkan pada antarmuka dan dokumentasi program.

B. Rekomendasi

Terdapat rekomendasi bagi penelitian ini atau penelitian yang akan datang baik dari peneliti pribadi maupun validator yang bersedia memberikan penilaian. Berikut adalah rekomendasi penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran “Role Playing Game” berbasis “Inquiry Training Model” dengan algoritma Q-learning :

1. Agar dikembangkan penelitian ini dengan arahan mengenai kemudahan transfer berkas / *file* antara komputer. Hal ini dibutuhkan mengingat akan perlunya kelancaran pembelajaran;
2. Agar dikembangkan penelitian ini dengan arahan algoritma yang lebih mengemuka. Algoritma dapat berperan sebagai asisten pembelajaran melalui paradigma kecerdasan buatan. Diharapkan siswa dapat memahami dan menggunakannya secara sederhana, dan

guru dapat menganalisis sekalipun tidak berlatar belakang pemahaman algoritma tertentu.

3. Agar dilanjutkan penelitian ini kepada penelitian terapan untuk melihat efektivitas penggunaan multimedia ini secara keluaran / *outcome* pembelajaran baik dari aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.
4. Agar dibuat dokumentasi perangkat lunak yang lengkap dan sesuai dengan target pembaca
5. Agar multimedia ini dikembangkan pada bentuk pembelajaran yang lebih terbuka semisal memanfaatkan internet. Pengembang *game* (*game developer*) dapat mengembangkan multimedia pembelajaran ini dalam bingkai *Open Distance Learning* (ODL).

Demikian agar rekomendasi dan kesimpulan dapat dipertimbangkan bagi pengembangan penelitian yang akan datang sebagai bentuk kontribusi pembangunan negeri.