

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

1.1 KESIMPULAN

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

- 5.1.1 Pengembangan Multimedia pembelajaran Interaktif dengan teknik *BFS* dan *DFS* menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis masalah dalam materi Pemograman Dasar ini menggunakan model pengembangan multimedia dari Munir (2012), yaitu dengan melewati lima tahap pengembangan.
- 5.1.2 Pengembangan Multimedia pembelajaran Interaktif dengan teknik *BFS* dan *DFS* menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis masalah dalam materi Pemograman Dasar mendapat penilaian sangat baik dari ahli media dan ahli materi, sehingga multimedia ini layak untuk digunakan.
- 5.1.3 Pengembangan Multimedia pembelajaran Interaktif dengan teknik *BFS* dan *DFS* menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis masalah dalam materi Pemograman Dasar mendapat respon positif dari pengguna (siswa) dengan peringkat sangat baik yaitu 76,10 % , sehingga multimedia ini cocok digunakan oleh siswa.
- 5.1.4 Teknik *BFS* dan *DFS* dapat digunakan pada pengembangan Multimedia interaktif dengan teknik *BFS* dan *DFS* pada materi pemograman dasar, yaitu dengan memasukkan cara kerja di evaluasi.
- 5.1.5 Pengembangan Multimedia pembelajaran Interaktif dengan teknik *BFS* dan *DFS* menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis masalah dalam materi Pemograman Dasar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dimana 78,23 % siswa memberikan penilaian sangat baik. Dengan demikian multimedia ini dapat menjadi salah satu solusi dari masalah kurangnya motivasi siswa, serta dapat digunakan untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar.

1.2 REKOMENDASI

Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam mengembangkan multimedia interaktif dengan teknik BFS dan DFS ini, oleh sebab itu peneliti berharap kedepannya ada penelitian lain yang bisa melengkapi kekurangan yang ada. Diantara rekomendasinya yaitu :

- 1.2.1 Diharapkan ada penelitian selanjutnya yang bisa melengkapi kekurangan produk ini seperti menyediakan konten *follow-up* dari studi kasus.
- 1.2.2 Dengan hasil penelitian yang sudah dipaparkan, diharapkan multimedia ini bisa dimanfaatkan oleh siswa, guru, maupun pengguna lainnya untuk membantu dan mendukung pembelajaran.

