

BAB V **Kesimpulan**

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian ini peneliti membuat kesimpulan diantaranya sebagai berikut:

1. Multimedia yang telah di buat menggunakan model pembelajaran *Auditory, Intellectually, Repetition (AIR)* sedangkan metode penelitian ini menggunakan metode siklus hidup menyeluruh (SHM) yaitu metode pengembangan *software* multimedia dalam pendidikan yang memiliki beberapa tahapan, diantaranya : tahap analisis, tahap analisis ini yaitu melakukan studi lapangan dan studi literatur untuk mencari setiap permasalahan apa saja yang di miliki oleh siswa dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Selanjutnya tahap desain, tahap desain ini melakukan perancangan multimedia seperti *flowchart, storyboard* yang sesuai dengan silabus agar pembelajaran terarah. Kemudian ada tahap pengembangan multimedia untuk di uji ke validannya yang dinilai oleh para ahli media dan ahli materi. Setelah valid selanjutnya pengujian kepada siswa pada kelas eksperimen, uji coba ini dilakukan satu kelas eksperimen, siswa awalnya diberikan soal *pre-test* untuk mengetahui sejauh mana siswa mengetahui tentang materi, lalu diberikan *treatment* yaitu multimedia yang telah di rancang dan dibangun, dan terakhir diberikan *post-test* untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan pemahaman yang didapatkan oleh siswa. Selanjutnya pemberian instrument tanggapan siswa terhadap multimedia pembelajaran tersebut. Kemudian data diolah dan dilakukan pembuatan laporan.
2. Setelah dilakukan pembuatan laporan, terlihat bahwa adanya peningkatan pemahaman siswa pada pembelajaran Rancang Bangun Jaringan. Hal ini didasarkan pada perolehan nilai *gain* sebesar 0,60 dan berada pada kategori “sedang” sedangkan pada uji t yang telah di lakukan terdapat peningkatan yang nyata dan signifikan yang didapatkan dari hasil analisis *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen.
3. Respon siswa terhadap multimedia pembelajaran yang telah di rancang dan dibangun ini mendapatkan respon yang positif. Hal ini didasarkan pada hasil

analisis terhadap instrument respon siswa terhadap pembelajaran. Dan presentase yang dihasilkan yaitu 83,85 yaitu berada dalam kategori Baik.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi yang disampaikan oleh peneliti. Rekomendasi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pada saat penggunaan multimedia pembelajaran, komputer yang dipakai harus steril dari virus dan sesuai dengan *System Requirements*, agar tidak terjadi lag dan *bug* pada saat permainan berlangsung.
2. Materi yang dibahas dalam mata pelajaran rancang bangun jaringan tidak hanya hubungan komputer ke jaringan dan pengalamatan jaringan
3. Pada sesi Diskusi siswa dalam kelompok sebaiknya di perketat, karena siswa dalam sesi ini sebagian siswa tidak fokus.

