

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa:

- 1) Selama ini mata pelajaran matematika dikenal sebagai pelajaran yang tidak mudah untuk dipahami oleh siswa khususnya materi trigonometri Kelas X, siswa memerlukan visualisasi dalam materi Trigonometri, namun banyak sekali guru memanfaatkan media pembelajaran dan metode yang digunakan kurang bervariasi sehingga siswa mengalami kebosanan, maka dari itu peneliti memilih mengembangkan CD Interaktif sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, dan mempermudah memahami materi pelajaran, sehingga hasil belajar matematika siswa akan meningkat.

- 2) Pengembangan multimedia interaktif materi Trigonometri terdiri dari 7 (tujuh) langkah utama, yaitu analisis kebutuhan, desain pembelajaran, desain dan pengembangan media, Validasi ahli dan revisi, uji coba dan revisi, uji coba lapangan serta produk final. Langkah-langkah penelitian merupakan adaptasi dari prosedur penelitian dan Pengembangan Borg and Gall.

- 3) Pembelajaran Matematika khususnya materi Trigonometri SMA kelas X semester II menggunakan multimedia interaktif memiliki efektifitas berupa pencapaian tujuan pembelajaran lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran

yang tidak menggunakan multimedia interaktif, dengan melihat beberapa indikator yaitu, kecermatan penguasaan materi yang dipelajari, kecepatan unjuk kerja, tingkat alih belajar, tingkat retensi dari apa yang dipelajari.

- 4) Pembelajaran Matematika khususnya materi Trigonometri SMA kelas X semester II menggunakan multimedia interaktif memiliki efisiensi berupa penghematan waktu lebih besar dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan multimedia interaktif.
- 5) Program multimedia interaktif pada materi Trigonometri SMA kelas X semester II memiliki daya tarik yang baik dan terbukti dapat meningkatkan motivasi siswa untuk tetap pada tugas belajarnya.

5.2 Implikasi

5.2.1 Secara Teoritis

Penelitian pengembangan multimedia interaktif ini, mengacu pada definisi teknologi pendidikan sebagai studi dan etika praktek untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber daya teknologi yang sesuai dan definisi model penelitian dan pengembangan, sebagai suatu penelitian sistematis pada proses desain, pengembangan dan evaluasi dengan tujuan membangun sebuah dasar empiris untuk penciptaan produk-produk pembelajaran, seharusnya menjadi prioritas utama para peneliti di bidang teknologi pendidikan untuk dapat memfasilitasi belajar, meningkatkan kinerja dan memecahkan masalah-masalah belajar. Namun banyak kalangan yang memandang penelitian dan pengembangan

sebagai suatu penelitian yang rumit karena selain memerlukan waktu yang lama juga tenaga dan biaya yang tidak sedikit. Pada kenyataannya penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik dan target dapat tercapai. Hal ini dapat menjadi pijakan empirik bagi peneliti lain untuk melakukan hal yang sama dengan obyek yang berbeda.

5.2.2 Secara Praktis

- 1) Produk pembelajaran yang baik harus memenuhi kriteria efektifitas, efisiensi dan daya tarik. Efektifitas berkaitan dengan pencapaian tujuan pembelajaran, efisiensi berkaitan dengan penggunaan waktu, tenaga, dan biaya untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, dan daya tarik berkaitan dengan bagaimana memotivasi siswa untuk tetap pada tugas belajarnya. Di samping itu pengembangan suatu produk pembelajaran harus didasarkan pada hasil analisis kebutuhan sehingga produk yang akan dikembangkan benar-benar relevan dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan dan relevan dengan karakteristik siswa yang menjadi sasaran kegiatan pembelajaran.

- 2) Selain terbatasnya ketersediaan media dan alokasi waktu untuk pembelajaran mata pelajaran Matematika, permasalahan lain yang umumnya terjadi pada pembelajaran Matematika adalah tingkat kecepatan belajar dan daya tangkap siswa yang berbeda-beda sering menyebabkan guru harus menjelaskan hal yang sama berulang-ulang, karena pada saat sebagian siswa terbentur pada suatu masalah, siswa lainnya belum sampai pada permasalahan tersebut. Produk ini dibuat dalam rangka mengatasi kesulitan tersebut, di mana pada saat

siswa terbentur pada suatu permasalahan, siswa tersebut dapat mencari sendiri solusinya pada program multimedia interaktif.

5.3 Saran

Berdasarkan simpulan, saran dari peneliti adalah:

- 1) Bagi sekolah, multimedia interaktif dapat dipergunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas, efisiensi pembelajaran dan mampu memotivasi siswa untuk tetap terlibat pada tugas belajar baik pada mata pelajaran Matematika maupun mata pelajaran lainnya.
- 2) Bagi guru-guru mata pelajaran Matematika SMA, diharapkan cara mengajar dapat lebih kreatif dengan mengaplikasikan produk multimedia interaktif hasil penelitian pengembangan ini sebagai salah satu sumber belajar yang mampu memfasilitas proses pembelajaran di kelas. Sehingga dapat meningkatkan kinerja guru dalam mengajar dan memecahkan masalah-masalah belajar pada pembelajaran Matematika
- 3) Bagi siswa, diharapkan cara belajar siswa menjadi lebih baik dan mampu menggunakan secara maksimal multimedia interaktif sebagai media yang efektif, efisien, dan mampu memberikan daya tarik. Sehingga memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip untuk memecahkan masalah, mampu membangkitkan keingintahuan, dan memotivasi siswa untuk tetap semangat akan belajar.