

V. SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa :

1) Berdasarkan analisis kondisi awal pembelajaran TIK di SMA Kalianda, diketahui bahwa metode yang digunakan guru masih menggunakan media presentasi. Media yang digunakanpun masih belum bervariasi, pembelajaran cenderung masih bersifat konvensional. Hal ini menyebabkan motivasi siswa masih belum maksimal, karena mereka merasa kesulitan dalam menangkap materi. Setelah menggunakan media interaktif, guru menjadi terbantu dalam proses pembelajaran karena dapat menghemat waktu dan tenaga. Siswa menjadi lebih antusias dalam belajar, karena tampilannya menarik, panduannya memudahkan mereka dalam memahami materi.

2) Produk akhir yang dihasilkan adalah multimedia interaktif materi Management File pada Microsoft Word. Pengembangan multimedia interaktif ini melalui beberapa tahap, yaitu :

- ❖ Melakukan penelitian pendahuluan (prasurvei) untuk mengumpulkan informasi (kajian pustaka dan pengamatan kelas), identifikasi permasalahan yang dijumpai dalam pembelajaran, dan merangkum permasalahan.
- ❖ Melakukan perencanaan. Aspek yang penting dalam perencanaan adalah pernyataan tujuan yang harus dicapai pada produk yang akan dikembangkan.

- ❖ Mengembangkan jenis/bentuk produk awal meliputi: penyiapan materi pembelajaran, penyusunan buku pegangan, dan perangkat evaluasi.
 - ❖ Melakukan uji coba tahap awal, yaitu evaluasi pakar bidang desain pembelajaran, teknologi informasi, dan multimedia.
 - ❖ Melakukan revisi terhadap produk utama, berdasarkan masukan dan saran-saran dari hasil uji lapangan awal.
 - ❖ Melakukan uji coba lapangan, digunakan untuk mendapatkan evaluasi atas produk. Angket dibuat untuk mendapatkan umpan balik dari siswa yang menjadi sampel penelitian.
 - ❖ Melakukan revisi terhadap produk operasional, berdasarkan masukan dan saran-saran hasil uji lapangan dan praktisi pendidikan.
- 3) Ditinjau dari segi efektifitas, media ini membantu siswa memahami materi, hasil dari uji efektifitas antara kelas kontrol dan kelas eksperimen sebesar 5,228.
- 4) Ditinjau dari segi efisiensi, multimedia interaktif ini memberikan efisiensi dari segi waktu karena guru tidak perlu berulang kali menjelaskan materi, siswa dapat mempelajari tutorial yang ada. Dari segi tenaga, penjelasan yang diberikan melalui tutorial ini sudah cukup baik, sehingga guru tidak perlu lagi mengajar siswa satu persatu. Dari segi biaya, siswa tidak perlu lagi membeli berbagai buku tentang manajemen file yang harganya relatif mahal.
- 5) Daya tarik multimedia interaktif ini terbilang baik karena siswa semakin tertarik untuk mempelajari TIK khususnya manajemen file.

5.2 Implikasi

1. Teoritis : Dari hasil penelitian yang dilakukan secara konsisten menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga prestasi belajar mereka semakin baik.
2. Empiris : berdasarkan teori Gagne bahwa “Pembelajaran dimaksudkan untuk menghasilkan belajar, situasi eksternal, harus dirancang sedemikian rupa untuk mengaktifkan, mendukung dan mempertahankan proses internal yang terdapat dalam setiap peristiwa belajar”, maka proses pembelajaran haruslah memenuhi segi efektifitas, efisiensi dan menarik. Sumber belajar dan metode yang digunakan oleh guru memegang peranan penting untuk mencapai hasil yang maksimal. Strategi konvensional yang selama ini diterapkan, dimana guru masih menjadi pusat, sebaiknya mulai digeser menjadi pembelajaran yang menjadikan siswa sebagai pusatnya. Siswa dilatih untuk mandiri. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan multimedia interaktif. Penggunaan multimedia interaktif, terbukti dapat memberikan warna yang berbeda dalam proses pembelajaran, dimana siswa dapat belajar mandiri, lebih tertantang untuk semakin mengetahui secara detail materi yang disampaikan.

5.3 Saran

Berdasarkan simpulan, saran dari peneliti adalah:

- 1) Bagi sekolah, sebaiknya menyediakan sarana pendukung agar multimedia interaktif ini dapat dijadikan dipergunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas, efisiensi pembelajaran dan mampu memotivasi siswa untuk tetap terlibat dan pada tugas belajar.

- 2) Bagi guru, sebaiknya mampu menggunakan media pembelajaran ini seefektif mungkin sehingga bermanfaat bagi pencapaian hasil belajar siswa yang maksimal. Pada saat penggunaan media ini, guru sebaiknya tidak terlalu cepat menjalankannya, karena siswa akan mengalami kesulitan menangkap materi yang ada.
- 3) Bagi siswa, sebaiknya sebelum menggunakan media ini, disimak terlebih dahulu panduan penggunaannya. Pada saat belajar menggunakan media ini, siswa harus memperhatikan dengan seksama setiap penjelasan yang diberikan, apabila masih ada materi yang belum dimengerti, dapat diulangi kembali pada penjelasan sebelumnya.
- 4) Bagi peneliti, produk yang dihasilkan sebaiknya benar-benar dapat menjawab kebutuhan siswa selama ini.