V. SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti menyimpulkan bahwa:

1. Multimedia tutorial interaktif berpotensi dikembangkan sebagai suplemen pembelajaran untuk materi manipulasi audio digital bagi siswa SMK.
2. Produk dirancang diawali dengan menemukan kebutuhan belajar materi manipulasi audio digital dan diintegrasikan dalam rancangan produk awal dengan cara membuat GBIPM, *flowchat*, *storyboard*, dan divalidasi oleh *expert* (ahli media, ahli materi, dan ahli desain).
3. Produk multimedia tutorial interaktif yang dihasilkan efektif dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa 75,02 > 34,10.
4. Penggunaan multimedia tutorial interaktif efisien dengan nilai 1,71(>1).
5. Daya tarik multimedia tutorial interaktif sangat menarik dengan skor rata-rata 3,34, dari indikator strategi pengorganisasian (skor rata-rata 3,30), strategi penyampaian (skor rata-rata 3,32), dan strategi pengelolan pembelajaran (skor rata-rata 3,40).

5.2 Implikasi

Implikasi penelitian ini adalah :

1. Proses pengembangan suatu produk pembelajaran khususnya multimedia

tutorial interaktif harus didasarkan dari hasil analisis kebutuhan siswa dan guru. Hal ini penting dilakuan agar produk yang akan dikembangkan dan dihasilkan benar-benar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Produk multimedia tutorial interaktif bagi siswa adalah suplemen pembelajaran bagi mereka. Konsekuensinya siswa harus mampu belajar mandiri atau tidak tergantung pada proses pembelajaran di sekolah. Hal ini sejalan dengan adanya fungsi pengulangan (*repeat*) pada media. Namun agar fungsi repeat media dapat berfungsi secara optimal, siswa terus mengulang penggunaan multimedia tutorial interaktif. Hal ini harus dilakukan agar siswa dapat membangun secara mandiri sesuai dengan karakteristik belajar yang dimiliki oleh masing-masing siswa.

2. Siswa dan guru dapat menggunakan multimedia tutorial interaktif sebagai sumber belajar, sehingga dapat berdampak pada peningkatan pengetahuan dan wawasan siswa terhadap setiap materi pembelajaran.

5.3 Saran

Saran penelitian ini adalah

1. Kepada guru, pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan multimedia tutorial interaktif yang dilaksanakan harus menyediakan fasilitas komputer yang lengkap. Pembelajaran dapat berjalan dengan baik apabila setiap satu siswa menggunakan satu buah komputer. Hal ini harus dilakukan dengan tujuan agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efisien dan efektif.

   Aspek lain yang harus diperhatikan selain ketersediaan fasilitas yaitu kemampuan guru menggunakan dalam merancang dan menggunakan

multimedia tutorial interaktif. Guru harus belajar merancang multimedia dan sekaligus memiliki kemampuan menggunakan produk multimedia tutorial interaktif.

2. Kepada siswa, ada beberapa hal yang harus dilakukan untuk dapat menciptakan kemandirian siswa dalam belajar. Pertama, siswa hendaknya memiliki kemampuan mengoperasikan komputer dengan baik. Hal ini dapat dilakukan dengan mengikuti kursus-kursus komputer, lebih khusus lagi kursus komputer yang erat kaitannya dengan multimedia tutorial interaktif. Kedua, siswa hendaknya mampu mengaplikasikan program multimedia interaktif. Ketiga, siswa hendaknya memiliki faslitas komputer secara mandiri.
3. Kepada pihak sekolah, agar menyediakan komputer dan fasilitas pendukung lainnya, agar penggunaan multimedia tutorial interaktif efisien dan efektif. Selain itu, pihak sekolah juga harus secara berkala memberikan pelatihan penggunaan komputer baik untuk guru maupun siswa. Tujuannya baik siswa maupun guru memiliki kemampuan penggunaan komputer yang baik, sehingga proses pembelajaran menggunakan multimedia tutorial interaktif dalam berjalan dengan baik.
4. Kepada peneliti selanjutnya, penelitian hendaknya tidak hanya menggunakan *Pretest-Postest Group Desain* tetapi ditambah kelompok kontrol. Tujuannya agar pengaruh perlakuan multimedia tutorial interaktif dapat lebih terlihat. Selain itu perekaman hendaknya menggunakan ruang kedap suara sehingga kualitas audio dapat sempurna.

5. Kepada peneliti selanjutnya dalam pembuatan media hendaknya menggunakan *software* atau aplikasi yang tidak memakai *java script*, sehingga disarankan menggunakan *software* atau aplikasi yang mudah digunakan.