

V. SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa:

- 1) Ketersediaan sarana dan prasarana SMP Negeri 4 Gedongtataan, SMP Negeri Gedongtataan, maupun SMP Negeri 2 Gedongtataan yang memadai, kemampuan prasyarat yang telah dimiliki siswa untuk menjalankan tutorial interaktif serta belum tersedianya tutorial interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa memungkinkan dikembangkannya tutorial interaktif software Microsoft Word 2007.
- 2) Pengembangan tutorial interaktif software Microsoft Word 2007 terdiri dari 5 (lima) langkah utama, yaitu analisis kebutuhan, desain pembelajaran, desain dan pengembangan media, uji coba dan revisi, serta produk final. Langkah-langkah penelitian merupakan adaptasi dari prosedur penelitian dan Pengembangan Borg and Gall. Desain pembelajaran menggunakan model pengembangan pembelajaran Dick and Carey, dan desain dan pengembangan media menggunakan model Roblyer and Doering
- 3) Tutorial interaktif efektif meningkatkan prestasi belajar siswa lebih tinggi dibandingkan media presentasi, dibuktikan dengan hasil *pretest* dan *posttest*. Pada SMP Negeri 4 Gedongtataan, pada kelas eksperimen

jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70 berjumlah 33 siswa atau 86,84%, sedangkan pada kelas kontrol adalah 27 siswa atau 71,05%. Pada SMP Negeri 2 Gedongtataan, pada kelas eksperimen jumlah siswa yang mencapai KKM 70 berjumlah 30 siswa atau 93,75%, sedangkan pada kelas kontrol adalah 20 siswa atau 62,05%. Pada SMP Negeri 3 Gedongtataan, pada kelas eksperimen jumlah siswa yang mencapai KKM 70 berjumlah 33 siswa atau 94,29%, sedangkan pada kelas kontrol adalah 25 siswa atau 71,43%.

- 4) Pembelajaran menggunakan tutorial interaktif dengan keberhasilan belajar yang berbeda memiliki efisiensi berupa penghematan waktu lebih besar dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan media presentasi. Pada SMP Negeri 4 memiliki efisiensi dengan nilai rasio 2. Pada SMP Negeri 2 memiliki efisiensi dengan nilai rasio 1,6. Pada SMP Negeri 3 memiliki efisiensi dengan nilai rasio 1,6.
- 5) Program tutorial interaktif Microsoft Word 2007 ini memiliki daya tarik yang sangat baik, dilihat dari hasil rekapitulasi angket sebesar 78,58% responden menyatakan sangat baik dan terbukti dapat meningkatkan motivasi siswa untuk tetap pada tugas belajarnya.

5.2 Implikasi

- 1) Dalam pembelajaran bermedia computer siswa berhadapan dan berinteraksi secara langsung dengan komputer. Interaksi antara komputer dengan siswa ini terjadi secara individual dan komputer sehingga apa yang dialami oleh seorang siswa akan berbeda dengan apa yang dialami oleh siswa lain. Oleh Karena 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 peserta didik yang menjadi sasaran kegiatan pembelajaran.

- 2) Merujuk 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 empiric bagi peneliti lain untuk melakukan hal yang sama denganobyek yang berbeda.

5.3 Saran

Berdasarkan simpulan, saran dari peneliti adalah:

- 1) Bagi sekolah, tutorial interaktif dapat dipergunakan sebagai alternative pembelajaran untuk meningkatkanefektifitas, efisiensi pembelajaran

dan mampu memotivasi siswa untuk tetap terlibat dan pada tugas belajar baik pada pelajaran TIK.

- 2) Bagi guru-guru matapelajaran TIK, produk tutorial interaktif hasil penelitian pengembangan ini dapat dimanfaatkan seoptimal mungkin memfasilitasi belajar, sebagai pelengkap (*complement*), yaitu untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik di dalam kelas dan sebagai *reinforcement* (pengayaan) yang bersifat *enrichment* atau remedial bagi siswa, juga pengganti (*substitute*), karena produk tutorial interaktif ini dapat digunakan untuk belajar secara mandiri.
- 3) Bagisiswa, tutorial interaktif dapat digunakan untuk belajar secara mandiri, sehingga memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip untuk memecahkan masalah, dan membangkitkan keingintahuan, dan memotivasi siswa untuk bereksplorasi dan melakukan penemuan diri secara terstruktur.