

## BAB V. SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan tujuan dan paparan serta pembahasan hasil penelitian pengembangan ini, peneliti menyimpulkan sebagai berikut:

- 1) produk pembelajaran multimedia interaktif dikembangkan sebagai media pelengkap (*komplement*) dan juga bisa sebagai pengganti guru (*substitusi*) pembelajaran TIK di SMA Lampung Tengah.
- 2) produk multimedia interaktif mata pelajaran TIK ini dikembangkan dengan menggunakan langkah-langkah menurut Borg and Gall yang digabungkan dengan model pengembangan multimedia interaktif Riyana. Desain pembelajaran menggunakan model pembelajaran Dick and Carey. Sajian multimedia interaktif menggunakan *Macromedia Flash CS3* dan digabungkan dengan program *Authorware 7*, narasi direkam menggunakan *Camtasia versi 8.0*, dan desain gambar menggunakan *Adobe PhotoShop*.
- 3) multimedia interaktif dapat meningkatkan efektifitas dalam pembelajaran TIK, hal ini dapat dilihat dari hasil uji *t-test* ketiga sekolah yaitu multimedia interaktif mampu meningkatkan prestasi belajar siswa dengan rata-rata 80,55. Kesimpulannya adalah efektifitas ditinjau dari (prestasi belajar) menggunakan multimedia interaktif lebih besar dari pada pembelajaran yang tidak menggunakan multimedia interaktif
- 4) multimedia interaktif mampu meningkatkan efisiensi dalam penghematan waktu pembelajaran mata pelajaran TIK dibandingkan dengan pembelajaran

secara konvensional melalui media presentasi dengan rasio perbandingan 1,7 untuk kelas kontrol dan 1 untuk kelas eksperimen.

- 5) multimedia interaktif mata pelajaran TIK ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memberikan peluang untuk belajar secara mandiri yang secara umum akan berpengaruh besar terhadap prestasi belajar siswa.
- 6) produk multimedia interaktif ini memiliki daya tarik yang baik sebesar 79,02%, yang berarti bahwa daya tarik multimedia interaktif hasil penelitian dan pengembangan ini sangat baik dan terbukti dapat meningkatkan motivasi siswa untuk tetap pada tugas belajarnya.

## **5.2 Implikasi**

### **5.2.1 Secara Teoritis**

Produk hasil pengembangan berupa multimedia interaktif merupakan bentuk pengembangan konsep-konsep kawasan teknologi pendidikan khususnya kawasan desain dan pengembangan.

Teknologi pendidikan sebagai studi dan etika praktek untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses serta sumber daya teknologi yang sesuai, diharapkan dapat menjadi salah satu pelopor lahirnya teknologi untuk kemajuan pendidikan dalam memecahkan masalah-masalah pembelajaran. Hadirnya produk berupa multimedia interaktif yang dipergunakan dalam pembelajaran TIK merupakan bentuk bantuan dalam memberikan kemudahan bagi siswa untuk mempelajari pelajaran TIK khususnya materi *Microsoft Excel*.

### 5.2.2 Secara Praktis

- 1) melihat adanya efektifitas pembelajaran TIK dengan menggunakan produk multimedia interaktif ini, maka perlu adanya pengembangan lebih lanjut untuk materi-materi lainnya agar pembelajaran bisa lebih efektif, efisien dan memiliki daya tarik terhadap siswa untuk lebih termotivasi dalam belajar.
- 2) produk multimedia ini dibuat dalam rangka mengatasi kesulitan pembelajaran pada mata pelajaran TIK materi *Microsoft Excel* dengan harapan supaya siswa terbiasa melakukan pembelajaran sendiri, dapat mencari dan menemukan sendiri permasalahannya dengan menggunakan program multimedia interaktif yang sudah ada.

### 5.3 Saran

Berdasarkan simpulan maka saran yang diajukan peneliti adalah:

- 1) bagi sekolah, produk multimedia interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas, efisiensi pembelajaran dan mampu memotivasi siswa untuk tetap terlibat pada tugas belajarnya baik itu pada pelajaran TIK itu sendiri maupun pelajaran lain yang dipandang perlu.
- 2) bagi guru mata pelajaran TIK, produk multimedia interaktif ini dapat dimanfaatkan seoptimal mungkin, memfasilitasi belajar, meningkatkan kinerja dan memecahkan masalah-masalah belajar serta sebagai pelengkap (*complement*) yaitu untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima siswa di dalam kelas dan sebagai *reinforcement* (pengayaan) yang bersifat

*enrichment* atau remedial bagi siswa, juga pengganti (*substitute*) karena produk multimedia interaktif ini dapat digunakan untuk belajar mandiri.

- 3) bagi siswa produk multimedia interaktif ini dapat digunakan untuk belajar secara mandiri, sehingga memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam menemukan konsep-konsep dan prinsip untuk memecahkan masalah serta membangkitkan keingintahuan dan memotivasi siswa untuk bereksplorasi dan melakukan penemuan sendiri secara terstruktur.