

## BAB V

### KESIMPULAN , IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### A. Kesimpulan

Dari hasil temuan dan pembahasan yang telah dianalisis secara khusus dapat ditarik kesimpulan, diantaranya :

1. Terdapat beberapa tahapan dalam pengembangan multimedia yang harus dilakukan diantaranya ; 1) Konsep yaitu menentukan jenis desain media, tujuan dan karakteristik materi yang akan diberikan serta siapa yang akan menjadi sasarannya. 2) Perancangan (*design*) dalam hal ini draft desain multimedia yang akan dikembangkan sebagai pedoman akan dibuat seperti apa, bentuk dan model media serta alur dari materi yang dibuat. Selanjutnya naskah media berupa papan cerita (*story board*) mengenai materi-materi pokok dijabarkan, disusun secara rapih dan menarik, sehingga materi yang akan disajikan dapat tersampaikan secara baik. Selain itu mengenai tampilan (*layout*), tata letak, latar belakang, pemaduan warna latar atau gambar, tombol navigasi, jenis *font* disesuaikan. 3) Pengumpulan materi dan file-file pendukung seperti gambar-gambar, foto-foto, audio. 4) Pelaksanaan (*assembly*) yaitu pengaplikasian rancangan menjadi sebuah program multimedia dengan kreatifitas serta daya imajinasi dalam mengolah dan menerapkan ide-ide yang menarik dalam desain baik dalam setiap penempatan setiap alur tampilan. 5) Pengujian terhadap multimedia yang sudah jadi yang merupakan prasyarat dari program yang akan didistribusikan. 6) Pendistribusian program yang dibuat baik dalam penyimpanan file dalam bentuk *\*exe* , atau pengevaluasian terhadap produk untuk menjadi lebih baik. Pengembangan multimedia dalam pembelajaran pada dasarnya untuk menjadikan proses pembelajaran terjadi interaksi edukatif yang lebih baik dan intensif antara guru dan anak

didik dalam mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran. Hal terpenting dalam pengembangan multimedia ini adalah dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran serta meminimalisir kendala-kendala yang menjadi faktor penghambat dalam tercapainya tujuan pembelajaran.

2. Mengenai efektivitas multimedia *flash* interaktif Hasil, berdasarkan pengolahan, bahwa
  - a. Kemampuan awal siswa pada masing-masing kelas penelitian diperoleh data skor mean *pretest*, secara keseluruhan pada kelas kontrol 68,69 dan skor mean kelas eksperimen 71,49. Kemudian secara statistik diperoleh skor *p-value* = 0,231 > 0,05. Maka keputusan hipotesis yang diambil adalah  $H_0$  diterima yang menyatakan tidak terdapat perbedaan. Berdasarkan data yang tersebut dari masing-masing kelas penelitian menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa sebelum proses belajar mengajar menunjukkan masih dibawah batas ketuntasan yang berlaku di sekolah tempat penelitian dengan nilai KKM 73.
  - b. Setelah dilakukannya proses pembelajaran antara kedua kelompok kelas penelitian hasilnya menunjukkan peningkatan nilai hasil belajar siswa. Skor *posttest* kelas kontrol 76,61 dan skor *posttest* kelas eksperimen 83,14. Secara statistik dari skor *posttest* tersebut pada kelas kontrol diperoleh nilai Sig.(2-tailed) = 0,000 < 0,05. Demikian pula pada kelas eksperimen diperoleh nilai Sig.(2-tailed) = 0,000 < 0,05. Maka keputusan hipotesis yang diajukan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang menyatakan terdapat perbedaan hasil belajar setelah dilakukannya proses pembelajaran. Berdasarkan data tersebut bahwa keberhasilan tujuan pembelajaran dalam ranah kognitif tersebut ditunjukkan dengan hasil *posttest* tersebut, bahwa siswa memahami, menguasai materi, dapat menjelaskan fakta-fakta dari materi

yang telah dipelajari setelah proses pembelajaran dilakukan, dengan kata lain dalam proses pembelajaran terjadi suatu perubahan terhadap peserta didik.

- c. Terdapat perbedaan rerata peningkatan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan memberikan perlakuan yang berbeda dalam proses pembelajarannya, pada kelas kontrol dengan proses pembelajaran yang tidak menggunakan multimedia *flash* interaktif dan kelas eksperimen menggunakan multimedia *flash* interaktif. Hasil pengolahan data skor *posttest* kelas kontrol diperoleh skor mean 79,71 dengan gain 10 dan skor N-gain 0,34 dengan kategori rendah. Dan pada kelas eksperimen diperoleh skor mean 85,95 dengan gain 15 dan N-gain 0,5 dengan kategori sedang. Terdapat selisih skor gain, kelas eksperimen memperoleh skor lebih besar dengan point 5 dari pada kelas kontrol.

Secara statistik dalam membandingkan perbedaan peningkatan hasil belajar siswa diperoleh skor signifikan 0,33, perbedaan rerata kedua kelompok (*mean difference*) = -6,244 bernilai negatif dan nilai *p-value* = 0,000 < 0,05. Maka  $H_0$  ditolak yang menyatakan tidak terdapat perbedaan hasil belajar, yang artinya bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia *flash* interaktif menunjukkan perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Keduanya menunjukkan perbedaan hasil belajar dari sebelum dan sesudah proses pembelajaran, tetapi besarnya perbedaan rerata peningkatan hasil belajar siswa *gain* pada kelas eksperimen lebih besar, hal ini karena proses pembelajarannya menggunakan multimedia *flash* interaktif. Dengan menggunakan multimedia dalam menyajikan materi oleh guru, dalam belajarnya siswa lebih fokus dan perhatian siswa lebih

intensif. Selain dari pada itu siswa diberi pemahaman langsung walaupun mengenai materi walaupun berbentuk video pembelajaran. Dengan menampilkan tayangan video pembelajaran, secara langsung siswa dapat memberdayakan inderanya, sehingga fokus perhatian siswa terhadap belajar lebih tinggi.

3. Pendapat siswa setelah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia *flash* interaktif pada kelas eksperimen, secara tanggapan angket yang diberikan oleh siswa diantaranya siswa yang merasa senang belajar menggunakan multimedia *flash* interaktif, lebih termotivasi belajarnya, lebih mudah memahami materi yang disajikan. Selain itu penjelasan guru lebih mudah dimengerti, materi yang disajikan dengan multimedia *flash* interaktif lebih efektif, siswa tertarik dan terangsang untuk mengembangkan dalam penguasaan komputer. Antusias belajar siswa juga meningkat, proses belajar menjadi lebih komunikatif. Secara umum tanggapan angket mengenai proses pembelajaran secara keseluruhan menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang menggunakan multimedia *flash* interaktif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran pendidikan agama Islam yang dilaksanakan di sekolah.

## **B. Implikasi hasil Penelitian**

Implikasi hasil penelitian berdasarkan penelitian yang dilakukan bahwa multimedia pembelajaran sangat berperan untuk keberhasilan proses belajar mengajar. Peranan media pembelajaran terutama adalah untuk membantu penyampaian materi kepada siswa. Tingkat kualitas atau hasil belajar juga dipengaruhi oleh kualitas media pembelajaran yang digunakan. Multimedia yang baik adalah multimedia yang efektif yang mengarah pada efektivitas dalam kegiatan pembelajaran.

Andri Samsul Rizal, 2016

EFEKTIVITAS MULTIMEDIA FLASH INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN PEDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pengembangan multimedia dalam perancangannya harus mengacu pada penetapan dan pemilihan dari isi konten materi pelajaran, klasifikasi dan karakteristik dari media tersebut. Begitu dalam perancangan dalam pembuatan multimedia adalah kemudahan dalam menggunakannya, waktu dan biaya. Begitu pula prinsip-prinsip dalam memilih media yang akan digunakan, dalam hal ini juga Asyhar (2012, hal. 82-85) mengemukakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik dan materi yang dipelajari, serta metode atau pengalaman belajar yang diberikan kepada peserta didik. Penyajian materinya jelas, mudah dipahami, mudah dalam mengaksesnya, terjangkau baik dari segi aspek biaya. Ada alternatif yakni tidak tergantung pada satu media, kualitas media yang baik dapat memberikan komunikasi dua arah secara interaktif.

Hal terpenting dalam pengembangan multimedia, termasuk pemanfaatannya yaitu mampu memberikan manfaat yang maksimal bagi para peserta didik apa pun itu jenis medianya, yang perlu ditekankan di sini adalah media pembelajaran yang digunakan nantinya, sasaran utamanya adalah peserta didik. Jadi karenanya yang harus diutamakan tentunya adalah peserta didik yang terlibat di dalamnya.

Tahapan pengembangan dalam penelitian yang telah dilakukan diantaranya terdiri dari konsep, perancangan, pengumpulan materi atau bahan, pelaksanaan pembuatan program (*assembly*), pengujian dan pendistribusian, tahapan tersebut seperti yang dikembangkan oleh Luther. Tujuan pengembangan multimedia dalam proses pembelajaran adalah untuk memudahkan, mengefektifkan dan efisiensi dalam kegiatan pembelajaran.

Selain itu dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran serta meminimalisir kendala-kendala yang menjadi faktor penghambat dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Hal tersebut berkaitan dengan kemampuan pedagogik guru dalam mengelola kegiatan proses pembelajaran meliputi pemahaman wawasan atau landasan kependidikan, pemahaman terhadap peserta didik, pengembangan kurikulum atau silabus, perancangan pembelajaran,

pelaksanaan pembelajaran yang mendidik dan dialogis, pemanfaatan teknologi pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan kemampuan peserta didik (Sagala, 2009, hal. 29).

Proses pembelajaran bukan hanya sekedar ceramah, menyampaikan materi yang sedang dipelajari, proses pentransferan ilmu pengetahuan. Tetapi mengajar merupakan suatu kegiatan terencana yang sistematis yang menciptakan suasana yang memungkinkan terciptanya lingkungan belajar yang kondusif. Hal ini dibuktikan salah satunya perhatian siswa dalam menerima materi yang diberikan guru, fokus perhatian dan konsentrasi siswa tertuju secara baik terhadap apa yang diberikan oleh guru. Di dalam proses belajar mengajar berhubungan erat dengan pemberdayaan indera pada diri siswa.

Dengan menggunakan multimedia *flash* interaktif dimana didalamnya mencakup karakteristik dari media yang menggabungkan aspek audiovisual, siswa dapat diberikan suatu pengalaman langsung yang dikemas dalam bentuk video pembelajaran yang berhubungan dengan materi yang disajikan. Dengan tayangan video siswa diberikan pengalaman langsung sehingga melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba. Interaksi edukatif yang baik dalam proses pembelajaran akan tercipta sehingga lingkungan belajar menjadi lebih aktif karena didalamnya.

Dalam proses pembelajaran yang dilakukan berdasarkan penelitian ini, sebelum proses pembelajaran dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, hasilnya menunjukkan kemampuan yang relatif sama dengan skor hasil pretest siswa menunjukkan masih kurang dari kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran pendidikan agama Islam. Kemudian proses pembelajaran dilakukan pada kedua kelas penelitian dengan perlakuan berbeda. Hasilnya keduanya menunjukkan perbedaan rata-rata hasil belajar di atas kriteria ketuntasan. Tetapi terdapat perbedaan peningkatan nilai gain dimana kelas eksperimen lebih baik dibanding kelas kontrol. Kemudian pada kelas yang menggunakan

multimedia *flash* interaktif diberikan angket untuk mengetahui tanggapannya setelah proses pembelajaran.

Berdasarkan tanggapan siswa tersebut secara umum menunjukkan faktor psikologis siswa meningkat, dimana siswa merasa senang dalam belajar, minat, motivasi siswa meningkat antusiasme siswa lebih baik. Selain dari pada itu dengan teknologi komputer dalam proses pembelajaran siswa diberikan kesempatan untuk mengembangkan kreatifitasnya dalam usaha memahami dan mendalami penggunaan dan pemanfaatan teknologi komputer. Hal tersebut dibuktikan dengan penyebaran angket bahwa ketertarikan siswa untuk mengetahui pemahaman baru dalam bidang teknologi komputer.

Dari hal tersebut maka dalam aspek pengembangan multimedia *flash* interaktif tidak terlepas dari landasan psikologis siswa, yang ditampilkan dengan perasaan senang, minat yang meningkat, motivasi yang lebih baik serta antusiasme siswa dalam belajar juga lebih baik. Dengan hal tersebut sesulit apapun siswa dalam memahami sesuatu khususnya materi yang dipelajari, dengan faktor psikologis tersebut maka siswa akan berusaha untuk mencari solusi dalam memahami suatu kondisi yang dialaminya. Dengan hal tersebut pula siswa secara tidak langsung siswa dilatih dalam mencari suatu solusi dalam pemecahan masalah, sehingga siswa akan terlibat langsung dengan situasi yang sedang dipelajari untuk memahaminya.

## **C. Rekomendasi**

Berdasarkan simpulan dan kajian-kajian terhadap hasil penelitian dalam efektivitas multimedia *flash* interaktif, yang berkaitan dengan pengembangannya dalam penelitian ini, maka terdapat rekomendasi yang diajukan.

### **1. Rekomendasi kepada guru sebagai pengajar.**

Sebagai pengajar yang akan digugu dan ditiru oleh setiap anak didiknya, harus memberikan contoh yang positif, baik dalam mengembangkan suatu media pembelajaran, sebagai alat bantu belajar

siswa. Dan selain itu multimedia *flash* interaktif ini dapat dijadikan suatu alternatif untuk mengoptimalkan proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. Multimedia *flash* interaktif dapat dijadikan sebagai alat belajar, sumber belajar dan pendukung dalam pembelajaran yang membantu guru maupun siswa terhadap efektivitas pembelajaran.

Guru harus mempunyai inovasi-inovasi, ide-ide dan gagasan dalam ruang lingkup proses pembelajaran yang mengarah kepada kemajuan dalam dunia pendidikan serta mau mengembangkan kemampuannya baik dalam mendesain atau menyajikan materi. Mampu menggunakan dan memanfaatkan fasilitas, sarana dan prasarana yang ada disekolah maupun diluar lingkungan sekolah secara optimal, demikian pula dalam pemanfaatan teknologi informasi yang dapat mendukung terhadap tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Mengembangkan kemampuan dalam menggunakan metode-metode pembelajaran yang digunakan dan alangkah baiknya dipadukan dengan penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik proses pembelajaran yang akan dilangsungkan. Disamping itu pula disarankan agar diikuti dengan peningkatan kemampuan guru dalam membuat serta mendesain media khususnya yang berkaitan dengan TIK baik dari berbagai pelatihan atau diklat dan tidak berhenti belajar dan mengikuti perkembangan teknologi tersebut dan mencari sebuah inovasi yang lebih baik.

## **2. Rekomendasi untuk lembaga atau sekolah**

Sekolah merupakan lembaga tempat terjadinya proses pembelajaran dan lingkungan tempat belajar yang didalamnya terjadi interaksi dan komunikasi khususn antara siswa dan guru. Maka sekolah mengusahakan dapat memfasilitasi sarana dan prasarana sekolah sesuai dengan kemampuan dari lembaga tersebut. Selain itu mendorong para gurunya untuk dapat mengembangkan potensinya.

### 3. Rekomendasi untuk pejabat terkait

Diharapkan dapat memberi dorongan kepada guru untuk mengupayakan perubahan pembelajaran yang baik, seperti halnya memfasilitasi guru dengan memberikan pendidikan dan latihan lokal dalam pengembangan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Hal tersebut dapat dilakukan dalam ruang lingkup kelompok mata pelajaran khususnya dalam MGMP (Musyawarah Guru atau Pelajaran) pada tiap tingkat gugusnya.

### 4. Rekomendasi kepada peneliti untuk pengembangan penelitian lebih lanjut.

Peneliti menyadari kekurangannya dalam penelitian ini, diantaranya:

- a. Penelitian yang dilakukan menggunakan waktu yang singkat selama tiga bulan, dari persiapan sampai pengolahan data, karena idealnya penelitian dalam pendidikan memerlukan waktu yang lama.
- b. Dalam pengembangan multimedia *flash* interaktif dilakukan dalam waktu yang terbatas, sehingga untuk menciptakan hal-hal yang baru sangat terbatas terkait waktu dalam penelitian.
- c. Produk yang dikembangkan hanya dalam mendesain materi menjadi bahan ajar hanya dilakukan pada satu bab pelajaran, tidak mencakup satu semester. Penelitian juga dilakukan hanya dalam satu tingkat yaitu pada kelas VIII, hal ini memberikan peluang bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan pengembangan multimedia untuk tingkat VII dan IX. Selain itu memberi kesempatan untuk melakukan penelitian terkait dengan pengembangan multimedia *flash* interaktif pada tingkatan sekolah lainnya.
- d. Tampilan dari multimedia walaupun didesain secara menarik, tetapi peneliti merasa banyak kekurangan dalam pembuatannya. Karena dalam dunia teknologi perubahan terhadap suatu inovasi lebih cepat,

sehingga tidak menutup kemungkinan hal-hal baru dalam dunia komputer terdapat hal yang baru pula yang berkaitan dengan pendidikan.

- e. Perancangan dalam pembuatan sampai pengaplikasiannya menjadi sebuah produk menggunakan *adobe CS 6* sedangkan produk software adobe ini terus berkembang dalam aplikasinya.