

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

Pada bab ini akan dikemukakan simpulan hasil penelitian, implikasi dan saran-saran yang berhubungan dengan penelitian lanjut maupun upaya memanfaatkan hasil penelitian ini.

#### A. Simpulan

Simpulan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar bahasa Indonesia siswa dengan multimedia pembelajaran interaktif macromedia flash lebih baik dibandingkan dengan multimedia pembelajaran interaktif power point. Dalam hal ini siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif macromedia flash lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan multimedia pembelajaran interaktif power point.
2. Hasil belajar siswa yang memiliki efikasi diri (*self efficacy*) (*self efficacy*) tinggi lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang memiliki efikasi diri (*self efficacy*) rendah. Dengan demikian siswa yang memiliki efikasi diri (*self efficacy*) tinggi memperoleh hasil belajar bahasa Indonesia yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang memiliki efikasi diri (*self efficacy*) rendah.
3. Terdapat interaksi antara multimedia pembelajaran dan efikasi diri (*self efficacy*) dalam mempengaruhi hasil belajar Bahasa Indonesia.
  - a. Hasil belajar bahasa Indonesia siswa yang memiliki efikasi diri (*self efficacy*) tinggi yang diajar menggunakan multimedia pembelajaran

Interaktif macromedia flash lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar bahasa Indonesia siswa yang memiliki efikasi diri (*self efficacy*) tinggi yang diajar dengan multimedia pembelajaran interaktif power point.

- b. Hasil belajar bahasa Indonesia siswa yang memiliki efikasi diri (*self efficacy*) tinggi yang diajar menggunakan multimedia pembelajaran Interaktif macromedia flash lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar bahasa Indonesia siswa yang memiliki efikasi diri (*self efficacy*) rendah yang diajar dengan multimedia pembelajaran interaktif power point.
- c. Hasil belajar bahasa Indonesia siswa yang memiliki efikasi diri (*self efficacy*) tinggi yang diajar menggunakan multimedia pembelajaran Interaktif macromedia flash lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar bahasa Indonesia siswa yang memiliki efikasi diri (*self efficacy*) rendah yang diajar dengan multimedia pembelajaran interaktif macromedia flash.
- d. Hasil belajar bahasa Indonesia siswa yang memiliki efikasi diri (*self efficacy*) tinggi yang diajar menggunakan multimedia pembelajaran interaktif power point lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar bahasa Indonesia siswa yang memiliki efikasi diri (*self efficacy*) rendah yang diajar dengan multimedia pembelajaran interaktif power point.
- e. Hasil belajar bahasa Indonesia siswa yang memiliki efikasi diri (*self efficacy*) tinggi yang diajar menggunakan multimedia pembelajaran interaktif power point lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar

bahasa Indonesia siswa yang memiliki efikasi diri (*self efficacy*) rendah yang diajar dengan multimedia pembelajaran interaktif macromedia flash.

- f. Hasil belajar bahasa Indonesia siswa yang memiliki efikasi diri (*self efficacy*) rendah yang diajar menggunakan multimedia pembelajaran Interaktif macromedia flash lebih rendah dibandingkan dengan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang memiliki efikasi diri (*self efficacy*) rendah yang diajar dengan multimedia pembelajaran interaktif power point

## **B. Implikasi**

Berdasarkan simpulan pertama dari hasil penelitian ini yang menyatakan bahwa siswa yang diajar dengan multimedia pembelajaran interaktif macromedia flash, memiliki hasil belajar bahasa Indonesia yang lebih tinggi dibandingkan jika diajar dengan multimedia pembelajaran interaktif power point. Dengan demikian para guru di SMP Negeri 3 Tanjung Morawa selayaknya mempunyai pengetahuan dan pemahaman serta wawasan yang luas dalam memilih dan menyusun multimedia pembelajaran, khususnya multimedia pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Dengan memiliki pengetahuan dan wawasan, guru mampu merancang suatu desain pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif macromedia flash. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif macromedia flash sangat tepat untuk pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia, karena dengan menggunakan multimedia pembelajaran ini akan meningkatkan akuntabilitas individual. Dalam memilih multimedia pembelajaran,

salah satu faktor yang harus dipertimbangkan dalam merancang pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah efikasi diri (*self efficacy*). Dengan adanya efikasi diri (*self efficacy*) pada diri siswa akan sangat membantunya dalam meningkatkan prestasinya dan berbuat lebih baik dari yang sebelumnya untuk meningkatkan hasil belajarnya.

Dalam mempelajari materi bahasa Indonesia, semua pengetahuan harus terangkai dalam suatu sistem yang saling berhubungan. Untuk memahami materi tersebut, dibutuhkan efikasi diri (*self efficacy*) yang tinggi sehingga adanya kemampuan untuk berusaha menguasai materi pelajaran tersebut dengan dirangkai sedemikian rupa dan memiliki hubungan satu sama lain. Efikasi diri (*self efficacy*) yang tinggi akan memberikan peluang kepada siswa untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi dalam mencari informasi tentang belajarnya yang pada gilirannya bertujuan untuk meningkatkan hasil belajarnya.

Efikasi diri (*self efficacy*) dalam diri siswa merupakan salah satu bentuk karakteristik siswa yang merupakan dorongan yang ada dalam diri peserta didik untuk berbuat lebih baik, lebih efektif dan lebih efisien dari pekerjaan sebelumnya. Daya pendorong untuk berbuat lebih baik merupakan suatu informasi penting yang diperlukan guru sebagai dasar untuk menentukan multimedia pembelajaran yang sesuai sehingga dapat membantu untuk meningkatkan hasil belajar.

Siswa yang memiliki efikasi diri (*self efficacy*) tinggi apabila diajarkan dengan multimedia pembelajaran interaktif macromedia flash akan memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif power point, karena siswa yang memiliki efikasi diri (*self*

*efficacy*) tinggi memiliki kemampuan yang lebih baik dalam memanfaatkan sumber belajar untuk meningkatkan hasil belajarnya dengan menggunakan berbagai alternatif dalam memecahkan masalah belajarnya.

Sedangkan siswa yang mempunyai efikasi diri (*self efficacy*) rendah kurang mampu memanfaatkan sumber belajar yang ada dan tidak mampu untuk bekerja secara lebih efektif dan efisien untuk memecahkan permasalahan, sehingga dengan efikasi diri (*self efficacy*) siswa yang rendah juga akan mempengaruhi peningkatan prestasi belajar siswa yang rendah. Oleh karena itu apabila siswa memiliki efikasi diri (*self efficacy*) rendah perlu dicari juga multimedia pembelajaran mana yang lebih cocok untuk meningkatkan hasil belajarnya.

Pembelajaran yang didasarkan pada karakteristik siswa, terbukti memberi pengaruh terhadap perolehan hasil belajar. Guru yang menempatkan efikasi diri (*self efficacy*) sebagai salah satu karakteristik siswa, karena itu guru perlu mengetahui efikasi diri (*self efficacy*) yang dimiliki siswa sebagai salah satu karakteristik yang turut mempengaruhi hasil belajar, dengan demikian guru dapat menggunakan multimedia yang berbeda untuk setiap siswa.

Dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia, akan diperoleh hasil belajar yang baik apabila dalam menyampaikan materi pelajaran, guru dapat menerapkan multimedia pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan minat siswa. Oleh karenanya guru yang profesional adalah guru yang terus meramu dan merancang multimedia pembelajaran yang menarik dan efektif untuk mencapai tujuan belajar. Temuan penelitian ini membuktikan bahwa penerapan pembelajaran (baik multimedia macromedia flash dan multimedia power point)

pada kelompok subyek yang berbeda karakteristiknya, akan memberikan hasil belajar yang berbeda pula.

Berdasarkan simpulan terdapat interaksi antara multimedia pembelajaran dan efikasi diri (*self efficacy*) siswa terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. Perolehan hasil belajar siswa yang mempunyai efikasi diri (*self efficacy*) tinggi, menunjukkan hasil belajarnya lebih tinggi dari pada siswa yang mempunyai efikasi diri (*self efficacy*) rendah, walau diajar dengan multimedia pembelajaran yang bervariasi. Karena baik diajar dengan multimedia interaktif macromedia flash maupun multimedia interaktif power point, kelompok ini tetap mempunyai hasil belajar yang lebih tinggi dari kelompok yang mempunyai efikasi diri (*self efficacy*) rendah. Sebaliknya bagi siswa yang mempunyai efikasi diri (*self efficacy*) rendah, hasil belajar yang diperoleh lebih baik bila diajar dengan multimedia pembelajaran interaktif power point. Walaupun demikian, agar pemerolehan hasil belajar lebih efektif, penggunaan multimedia pembelajaran dan efikasi diri (*self efficacy*), perlu diperhatikan hal-hal berikut ini:

1. Untuk menjadi guru profesional diupayakan memiliki kompetensi dalam pemanfaatan teknologi dan multimedia pembelajaran untuk memudahkan atau mengefektifkan kegiatan pembelajaran.
2. Guru harus memperhatikan karakteristik dari mata pelajaran yang akan diajarkan agar dalam mendesain dan pemilihan media belajarnya tepat. Karakteristik mata pelajaran yang dimaksud adalah kemampuan apa yang akan dicapai oleh mata pelajaran yang diajarkan, apakah ranah kognitif, psikomotor atau adaptif/sikap. Dengan mengetahui karakteristik mata pelajaran maka guru dapat memilih media pembelajaran yang sesuai

sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik, aktif, efektif, efisien dan ada interaksi.

3. Selain memperhatikan karakteristik mata pelajaran, guru juga harus memperhatikan karakteristik siswa sebagai faktor internal siswa dalam mengolah belajarnya. Karakteristik siswa dapat diukur dengan instrumen tes tergantung karakteristik mana yang ingin diukur. Dengan mengetahui karakteristik yang dimiliki siswa maka pemilihan media, metode dan strategi belajar akan lebih tepat sehingga pencapaian hasil belajar dapat optimal.
4. Guru dapat melakukan penilaian terhadap multimedia pembelajaran yang digunakan selama ini, dan apabila ternyata tidak efektif, dapat melakukan revisi, atau meninggalkannya dan selanjutnya mengembangkan sendiri multimedia dan selanjutnya mengembangkan sendiri multimedia pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dengan memperhatikan kondisi sekolah, siswa dan sistem pendukung lainnya.
5. Diadakannya pelatihan bagi guru dalam peningkatan kemampuan kemampuan dalam merancang multimedia pembelajaran.
6. Tes hasil belajar yang disusun untuk mengukur ranah kognitif dan observasi untuk mengukur ranah psikomotorik.

### **C. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, simpulan, dan keterbatasan penelitian, maka dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Oleh karena hasil belajar siswa yang diajar multimedia pembelajaran interaktif macromedia flash lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang diajar dengan multimedia pembelajaran interaktif power point, maka disarankan ke

depan guru bahasa Indonesia SMP Negeri 3 Tanjung Morawa untuk menggunakan multimedia pembelajaran interaktif macromedia flash dalam pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Guru mata pelajaran bahasa Indonesia SMP Negeri 3 Tanjung Morawa, ke depan perlu memperhatikan efikasi diri (*self efficacy*) siswa yang merupakan aspek kognitif memberikan pengaruh yang besar terhadap hasil belajar siswa.
3. Oleh multimedia pembelajaran interaktif macromedia flash memberikan hasil belajar yang lebih tinggi untuk siswa yang memiliki efikasi diri (*self efficacy*) tinggi dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia, maka disarankan khususnya pada para guru mata pelajaran bahasa Indonesia SMP Negeri 3 Tanjung Morawa untuk menggunakan multimedia pembelajaran interaktif macromedia flash dalam membelajarkan Bahasa Indonesia untuk siswa yang memiliki efikasi diri (*self efficacy*) tinggi.
4. Untuk siswa yang memiliki efikasi diri (*self efficacy*) rendah multimedia pembelajaran interaktif power point memberikan hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia yang lebih tinggi, maka disarankan guru Mata Pelajaran bahasa Indonesia SMP Negeri 3 Tanjung Morawa untuk menerapkan multimedia pembelajaran interaktif power point dalam membelajarkan siswa yang memiliki efikasi diri (*self efficacy*) rendah.
5. Karakteristik siswa yang dijadikan variabel moderator dalam penelitian ini adalah hanya efikasi diri (*self efficacy*). Disarankan untuk penelitian lanjut, melibatkan karakteristik siswa yang lain guna melengkapi kajian penelitian ini, seperti kecerdasan kinestetik, bakat, tingkat kreativitas, dan lain sebagainya.