

## **BAB V** **SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

### **A. Simpulan**

Berdasarkan pengolahan data dan pembahasan terhadap hasil penelitian yang dikemukakan sebelumnya maka dalam penelitian dapat disimpulkan bahwa :

1. Hasil belajar KKPI siswa yang belajarkan dengan menggunakan MPI latihan dan praktek lebih tinggi dari hasil belajar KKPI siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan MPI tutorial.
2. Hasil belajar KKPI siswa yang memiliki kecerdasan emosional tinggi lebih tinggi daripada hasil belajar KKPI siswa yang memiliki kecerdasan emosional rendah.
3. Terdapat interaksi antara penggunaan strategi pembelajaran interaktif berbasis komputer dan kecerdasan emosional dalam mempengaruhi hasil belajar KKPI siswa. Siswa yang memiliki kecerdasan emosional tinggi memperoleh hasil belajar KKPI lebih tinggi jika dibelajarkan dengan menggunakan MPI latihan dan praktek daripada media interaktif tutorial, sedangkan siswa yang memiliki kecerdasan emosional rendah lebih tinggi hasil belajarnya jika dibelajarkan dengan media interaktif tutorial daripada media interaktif latihan dan praktek.

### **B. Implikasi**

Berdasarkan simpulan pertama dari hasil penelitian ini yang menyatakan bahwa hasil belajar KKPI siswa yang dibelajarkan dengan MPI latihan dan

praktek lebih tinggi daripada hasil belajar KKPI siswa yang dibelajarkan dengan MPI tutorial, hasil temuan ini dijadikan pertimbangan bagi guru-guru mata pelajaran KKPI untuk menggunakan media interaktif latihan dan praktek khususnya dalam pebelajar KKPI tingkat SMK. Oleh karena itu temuan penelitian ini perlu dipertimbangkan dan disosialisasikan kepala sekolah maupun para guru yang mengajar dalam mata pelajaran KKPI.

Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media interaktif latihan dan praktek siswa sebelum dilatih dahulu diberikan materi pelajaran kemudian setelah itu siswa akan melakukan latihan-latihan. Pembelajaran ini menanamkan kebiasaan tertentu dalam bentuk latihan. Dengan latihan yang terus menerus diharapkan akan tertanam kebiasaan, kecepatan, ketepatan, kesempurnaan dalam melakukan sesuatu, serta dapat pula dipakai sebagai suatu cara mengulangi bahan latihan yang telah disajikan, juga dapat menambah kecepatan. Pada latihan dan praktek ini, latihan yang diberikan guru dimaksudkan untuk melatih keterampilan siswa dalam menggunakan komputer terutama dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan.

Melalui latihan dan praktek siswa diberikan kesempatan untuk mengulang materi yang telah diberikan oleh guru dengan jalan melatih diri mengerjakan soal-soal latihan yang telah dirancang oleh guru dalam bentuk program dan kemudian mempraktekkannya. Dalam mempersiapkan media pembelajaran interaktif guru terlebih dahulu harus memperhatikan jalannya pembelajaran serta faktor-faktor :

- (1) menjelaskan terlebih dahulu tujuan atau kompetensi;
- (2) menentukan dan menjelaskan kebiasaan, ucapan, kecekatan, gerak tertentu, dan sebagainya yang

akan dilatihkan sehingga siswa mengetahui dengan jelas apa yang harus mereka kerjakan; (3) memusatkan perhatian siswa terhadap bahan yang akan atau sedang dilatihkan; (4) adanya selingan latihan; (5) memperhatikan kesalahan-kesalahan yang dilakukan siswa, serta mendiagnosis kesulitan-kesulitan yang dialami oleh siswa; dan (6) latihan tidak boleh terlalu lama atau terlalu cepat.

Berdasarkan petunjuk yang telah disiapkan oleh guru, maka siswa akan lebih mudah memahami program pembelajaran ini dan mengikuti prosedur yang sesuai dengan petunjuk yang terdapat pada media pembelajaran interaktif latihan dan praktek yang telah terprogram. Dengan cara ini siswa akan terbimbing dalam melakukan latihan-latihan dan praktek sesuai dengan materi yang diajarkan. Pada penelitian ini juga telah membuktikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media interaktif latihan dan praktek maupun media interaktif tutorial mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, hal ini dapat dilihat dengan adanya kemampuan siswa mengikuti prosedur yang ada.

Hasil penelitian ini juga bisa menjadi pertimbangan bagi guru untuk memilih media pembelajaran yang efektif digunakan dalam pembelajaran siswa menggunakan media. Peran aktif guru dalam pemilihan media tentunya sangat dibutuhkan, karena dengan kecermatan dan kesesuaian karakteristik mata pelajaran dan karakteristik siswa dalam belajar menjadi salah satu faktor dalam melakukan pemilihan media pembelajaran.

Hasil simpulan berikutnya menunjukkan bahwa siswa yang memiliki kecerdasan emosional tinggi memperoleh hasil belajar KKPI yang lebih tinggi apabila dibelajarkan dengan menggunakan media interaktif latihan dan praktek.

Demikian juga hasil belajar KKPI siswa yang memiliki kecerdasan emosional rendah akan lebih tinggi apabila dibelajarkan dengan menggunakan media ininteraktif tutorial. Penggunaan media interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa maka kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna, sehingga pembelajaran akan lebih efektif, efisien dan memiliki daya tarik. Namun perlu disadari bahwa tidak ada satu media pembelajaran yang paling sesuai untuk setiap karakteristik siswa maupun karakteristik pembelajaran. Tetapi hasil penelitian ini bisa menjadi masukan bagi guru mata pelajaran KKPI untuk memilih media pembelajaran interaktif yang sesuai dalam menyajikan materi pelajaran.

Penemuan ini juga dapat diterapkan apabila kerja sama yang baik antara orang-orang yang berkecimpung dalam aspek pendidikan dan aspek teknologi informasi dan komunikasi beserta ahli-ahli media terjadi ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Disamping itu juga penerapan temuan ini menuntut kegigihan seorang guru mata pelajaran KKPI untuk meng-*upgrade* dan meng-*update* ilmu pengetahuan yang dimiliki mengingat perkembangan teknologi yang sangat cepat sehingga dapat mengaplikasikan dalam pembelajaran di kelas. Dalam merancang media yang tepat untuk setiap karakteristik siswa diperlukan penataan dan perancangan yang tepat dan terkoordinasi agar terjadi interaksi yang efektif sehingga siswa terlibat aktif dan suasana pembelajaran yang kondusif yang akan menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Penerapan penggunaan media pembelajaran interaktif harus dibarengi penentuan tingkat kecerdasan emosional siswa, hal ini dapat dilakukan dengan

mengadakan pelatihan terlebih dahulu tentang cara mengidentifikasi dan mengukur tingkat kecerdasan emosional siswa bagi guru-guru agar guru-guru memiliki keterampilan mengelompokkan tingkat kecerdasan emosional siswa. Disisi lain kepada pihak pengambil kebijakan dilingkungan SMK Negeri 1 Air Joman Asahan untuk mengadakan pelatihan cara membuat media interaktif latihan & praktek dan media interaktif tutorial yang tepat untuk pembelajaran KKPI.

### **C. Saran**

Berdasarkan simpulan dan implikasi seperti yang telah dikemukakan maka disarankan beberapa hal sebagai berikut :

1. Dalam upaya peningkatan hasil belajar KKPI, maka guru yang mengasuh mata pelajaran KKPI disarankan agar menggunakan media pembelajaran interaktif yang tepat dalam menyajikan konsep-konsep, kemampuan dalam menggunakan dan memanfaatkan teknologi yang ada.
2. Dalam peningkatan hasil belajar KKPI, apabila kecerdasan emosional siswa tidak diketahui maka disarankan kepada guru untuk menggunakan media pembelajaran interaktif latihan dan praktek dalam pembelajaran, hal ini disebabkan pengaruh penggunaan media interaktif latihan dan praktek lebih tinggi dibandingkan dengan media interaktif tutorial apabila kecerdasan emosional tidak diketahui.
3. Disarankan kepada guru agar memperhatikan tingkat kecerdasan emosional yang dimiliki siswa dan mengelompokkan mereka berdasarkan tingkat

kecerdasan emosionalnya, yakni kecerdasan emosional rendah dan kecerdasan emosional tinggi.

4. Disarankan kepada pihak pengambil kebijakan dilingkungan SMK Negeri 1 Air Joman Kab. Asahan untuk mengadakan pelatihan cara mengidentifikasi dan mengukur tingkat kecerdasan emosional siswa bagi guru-guru agar guru-guru memiliki keterampilan mengelompokkan tingkat kecerdasan emosional siswa.
5. Disarankan kepada pihak-pihak kebijakan dilingkungan SMK Negeri 1 Air Joman Kab. Asahan untuk mengadakan pelatihan cara membuat media interaktif latihan dan praktek dan media interaktif tutorial yang tepat untuk pembelajaran KKPI.
6. Guna penelitian lebih lanjut pada penggunaan media interaktif disamping guru yang menjadi mitra peneliti, perlu untuk disosialisasikan terlebih dahulu kepada siswa bagaimana prosedur penggunaan media pembelajaran interaktif sehingga penggunaan waktu bisa efisien mungkin serta efektifitas pembelajaran dapat tercapai.
7. Untuk peneliti lain yang meneliti tentang penggunaan media pembelajaran interaktif disarankan untuk menggunakan media yang memiliki kualitas sama antara dua media yang dibandingkan sehingga hasil penelitian lebih akurat.