

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Dari kajian teoretis dan temuan penelitian sebagaimana telah disajikan pada bab-bab terdahulu, terdapat tiga kesimpulan pokok yang dapat diungkapkan dalam penelitian ini, yaitu

1. Hasil belajar TIK Sub Komputer Jaringan yang dibelajarkan dengan menggunakan media animasi 3D lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar TIK Sub Komputer Jaringan siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media animasi 2D.
2. Hasil belajar TIK Sub Komputer Jaringan siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi lebih tinggi daripada hasil belajar TIK Sub Komputer Jaringan siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah.
3. Terdapat interaksi antara media pembelajaran dengan motivasi berprestasi yang memberikan perbedaan pengaruh terhadap hasil belajar TIK Sub Komputer Jaringan siswa. Perbedaan pengaruh tersebut adalah:
  - a. Hasil belajar TIK Sub Komputer Jaringan siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi yang dibelajarkan dengan menggunakan media animasi 3D lebih tinggi daripada hasil belajar TIK Sub Komputer Jaringan siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi yang dibelajarkan dengan menggunakan media animasi 2D.
  - b. Hasil belajar TIK Sub Komputer Jaringan siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi lebih tinggi dari pada hasil belajar TIK Sub Komputer Jaringan siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah yang dibelajarkan dengan media animasi 3D.

- c. Hasil belajar TIK Sub Komputer Jaringan siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi yang dibelajarkan dengan menggunakan media animasi 3D lebih tinggi dari pada hasil belajar TIK Sub Komputer Jaringan siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah yang dibelajarkan dengan media animasi 2D.
- d. Hasil belajar TIK Sub Komputer Jaringan siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi yang dibelajarkan dengan media animasi 2D lebih tinggi dari pada hasil belajar TIK Sub Komputer Jaringan siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah yang dibelajarkan dengan media animasi 3D.
- e. Hasil belajar TIK Sub Komputer Jaringan siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi yang dibelajarkan dengan menggunakan media animasi 2D lebih tinggi dari pada hasil belajar TIK Sub Komputer Jaringan siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah yang dibelajarkan dengan menggunakan media animasi 2D.
- f. Hasil belajar TIK Sub Komputer Jaringan siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah yang dibelajarkan dengan menggunakan media animasi 3D lebih rendah daripada hasil belajar TIK Sub Komputer Jaringan siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah yang dibelajarkan dengan menggunakan media animasi 2D.

## **B. Implikasi**

Beberapa hal penting sebagaimana tersimpul dalam penelitian ini adalah temuan-temuan yang berarti dan bermanfaat bagi upaya penguasaan jaringan komputer dikalangan siswa. Hasil-hasil penelitian tersebut berimplikasi terhadap banyak hal terutama dalam mengembangkan media animasi, pengembangan teori-teori jaringan komputer, dan juga terhadap penelitian yang relevan. Beberapa hal penting sebagai implikasi penelitian ini dipaparkan berikut ini.

### **1. Pengembangan Kemampuan Penguasaan Jaringan Komputer dengan Memperhatikan Penggunaan Media Animasi 3D dan 2D**

Penggunaan media animasi dalam pembelajaran merupakan salah satu cara yang dapat ditempuh oleh guru untuk membangun pemahaman siswa terhadap suatu materi yang membuat hasil belajar mereka meningkat.

Berdasarkan simpulan pertama dari hasil penelitian ini, hasil belajar TIK Sub Komputer Jaringan yang dibelajarkan dengan menggunakan media animasi 3D lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar TIK Sub Komputer Jaringan siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media animasi 2D. Hal ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi para guru TIK untuk menggunakan media animasi ini dalam pembelajaran.

Hasil belajar TIK Sub Komputer Jaringan siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media animasi 3D lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar TIK Sub Komputer Jaringan siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media animasi 2D, karena pada penggunaan media animasi 3D siswa lebih tertarik dalam mempelajari materi jaringan komputer

karena pada pada media animasi 3D tampilan gambar lebih hidup dibandingkan dengan media animasi 2D, hasil temuan ini perlu disosialisasikan kepada para guru yang mengajar. Temuan ini dapat disosialisasikan melalui seminar, ataupun lokakarya maupun pelatihan. Dengan memperkenalkan media animasi 3D lewat pelatihan maupun lokakarya diharapkan dapat memberikan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan media animasi 2D.

## **2. Pengembangan Kemampuan Penguasaan Jaringan Komputer dengan Memperhatikan Motivasi Berprestasi**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi berprestasi memiliki hubungan yang erat dengan kemampuan penguasaan jaringan komputer. Seseorang yang memiliki tingkat motivasi berprestasi yang tinggi akan memiliki kemampuan penguasaan jaringan komputer yang lebih baik pula. Siswa tersebut juga mampu memotivasi dirinya untuk mampu menyelesaikan suatu masalah.

Motivasi berprestasi merupakan modal dalam keaktifan belajar. Jika motivasi berprestasi seseorang tinggi, maka ia cenderung lebih menguasai materi pelajaran dan jika diuji tentu akan memperoleh hasil yang tinggi. Sebaliknya jika motivasi berprestasi siswa rendah, maka cenderung kurang aktif dalam memecahkan masalah-masalah dalam pembelajaran, hal ini dikarenakan siswa tidak memiliki minat bersaing dan menjadi orang yang berprestasi, dengan demikian belajarnya juga akan cenderung rendah dan hasil yang diharapkan juga rendah, atau tidak sesuai dengan yang diinginkan.

Dengan adanya pemahaman materi yang baik dalam diri siswa, akan membantu siswa dalam memotivasi dirinya untuk berprestasi lebih baik. Guru berusaha untuk membuat pelajaran yang dipelajari siswa memiliki hubungan dengan keadaan nyata dalam kehidupan siswa sehari-hari. Menumbuhkan minat (*interest*) dalam diri siswa dipengaruhi oleh bagaimana seorang guru mampu membuat suasana belajar tidak membosankan. Guru bisa menggunakan strategi yang ada untuk ini. Minat/ketertarikan yang sudah ada dalam diri siswa, akan membantu mereka dalam memotivasi diri untuk berprestasi lebih baik.

Penilaian terhadap evaluasi (*assessment*) yang dilakukan guru terhadap hasil belajar siswa, akan memberikan dorongan dalam diri mereka. Dengan memberikan nilai berupa angka-angka, siswa akan merasa dihargai hasil kerjanya. Hasil yang mereka dapatkan menjadi tolok ukur bagi keberhasilan pembelajaran. Bagi siswa hal ini menjadi sarana mengetahui kemampuan diri mereka dalam memahami pembelajaran. Hasil yang mereka dapatkan akan menjadi pembanding bagi diri mereka masing-masing dan akan menimbulkan rasa bersaing di antara mereka, sehingga akan memunculkan motivasi berprestasi untuk mendapat hasil yang terbaik. Rasa bangga akan keberhasilan yang telah diperoleh oleh siswa yang berprestasi dan *reward* yang diberikan oleh guru, akan terus memotivasi siswa yang mempengaruhi hasil belajar.

### C. Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi yang telah dikemukakan, maka disarankan beberapa hal, yaitu:

1. Mengingat hasil belajar TIK bertujuan membekali siswa pengetahuan, pemahaman dan sejumlah kemampuan yang dipersyaratkan untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi serta mengembangkan ilmu dan teknologi, maka disarankan kepada guru untuk menggunakan media animasi agar hasil belajar TIK siswa lebih baik daripada yang sebelumnya.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar TIK siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi, maka salah satu alternatif pilihan yang digunakan dalam pembelajaran adalah penggunaan media animasi.
3. Menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan karakteristik hasil belajar memberikan pengaruh pada hasil belajar, untuk itu disarankan kepada instansi sekolah untuk memberikan pelatihan kepada para guru dalam upaya meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran.
4. Mengingat populasi dan sampel penelitian tergolong kecil, untuk itu disarankan kepada peneliti yang lain untuk menggunakan populasi dan sampel yang lebih besar lagi.