

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan, hasil dan pembahasan penelitian pengembangan media interaktif berbasis model pembelajaran CTL yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Produk media interaktif berbasis model pembelajaran CTL yang dikembangkan untuk siswa SMK Muhammadiyah 11 Sibulan telah memenuhi syarat dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini disimpulkan berdasarkan hasil penelitian dari ahli materi pembelajaran (85,88%), ahli media (89,41%), ahli desain (86,25%), tanggapan siswa uji coba perorangan (89,33%), uji coba kelompok kecil (90,8%), uji coba lapangan (96,25%) yang secara keseluruhan menyatakan bahwa media interaktif berbasis model pembelajaran CTL berada dalam kategori “sangat layak”.
2. Efektivitas media interaktif berbasis model pembelajaran CTL yang dikembangkan dinilai lebih efektif dibandingkan buku cetak. Hasil pengujian hipotesis membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media interaktif berbasis model pembelajaran CTL dengan hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan buku cetak. Hal ini ditunjukkan dengan hasil pengolahan data diperoleh $t_{hitung} = 1,84$ dan $t_{tabel} = 1,66$ sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Maka hasil belajar

siswa yang diajarkan dengan media interaktif berbasis model pembelajaran CTL memiliki efektifitas 81,25% lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar menggunakan buku cetak dengan efektifitas sebesar 65,5%.

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan dan temuan pada penelitian pengembangan media interaktif berbasis model pembelajaran CTL yang telah teruji, maka implikasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Setiap satuan pendidikan sudah semestinya merancang proses pembelajaran dengan mengikuti perkembangan IPTEK agar nantinya lulusan yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan pasar atau dunia kerja pada saat ini. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memperkenalkan teknologi kepada siswa yaitu dengan menggunakan teknologi, contohnya media interaktif berbasis model pembelajaran CTL.
2. Penggunaan media interaktif berbasis model pembelajaran CTL dapat memudahkan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sistem komputer di sekolah. Penggunaan media interaktif berbasis model pembelajaran CTL ini menjadi salah satu upaya untuk memenuhi kebutuhan siswa pada tingkat pendidikan sekolah menengah kejuruan.
3. Penggunaan media interaktif berbasis model pembelajaran CTL dalam menyampaikan materi dapat mendorong dan memfasilitasi siswa untuk berusaha mencoba menemukan konsep dari materi yang disajikan secara mandiri. Oleh karena itu, guru dapat mengaplikasikan media interaktif berbasis model pembelajaran CTL di sekolah guna menunjang terlaksananya proses pembelajaran yang interaktif, baik interaksi antar

siswa dengan siswa, siswa dengan guru, maupun siswa dengan sumber belajar demi menunjang keberhasilan belajar.

4. Pengembangan media interaktif berbasis model pembelajaran CTL ini berupaya untuk melatih guru agar dapat merencanakan kegiatan belajar dengan baik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar bagi siswa melalui penguatan dan penghargaan.

5.3 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan serta implikasi hasil penelitian, berikut ini diajukan beberapa saran yaitu:

1. Mengingat selama ini proses pembelajaran di sekolah masih cenderung menggunakan buku cetak, maka disarankan para guru dapat menyediakan media pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan berdaya tarik dengan penyajian materi yang dekat dengan lingkungan.
2. Bagi guru sebaiknya sering mengikuti pelatihan dan seminar untuk dapat mengenal dan memperoleh keterampilan dalam mendesain media pembelajaran sebagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Untuk kesempurnaan dan keberlanjutan penelitian ini disarankan kepada peneliti berikutnya untuk meneliti lanjutan pengembangan media interaktif berbasis model pembelajaran CTL ini dan melakukan uji coba yang lebih luas dengan sampel yang lebih besar sehingga diperoleh sebuah media pembelajaran yang dapat diterima secara luas.