

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis Lectora Inspire terbukti memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI DPIB di SMK Negeri 2 Medan pada mata pelajaran Konstruksi Jalan dan Jembatan. Hasil uji-t yang menunjukkan $t_{hitung} = 3,364$ lebih besar daripada $t_{tabel} = 2,001$ memperkuat bukti bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis Lectora Inspire lebih efektif dibandingkan dengan media *PowerPoint*, sebagaimana tercermin dari perbedaan rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi pada kelas eksperimen (70,50) dibandingkan kelas kontrol (58,83). Dengan demikian, penggunaan multimedia interaktif dapat menjadi alternatif inovatif dalam meningkatkan pemahaman konseptual dan hasil belajar siswa, khususnya pada pembelajaran kejuruan di SMK Negeri 2 Medan.

5.2 Implikasi

Simpulan di atas menyatakan bahwa siswa yang diajarkan dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis Lectora Inspire memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajarkan menggunakan media *PowerPoint*. Terujinya hipotesis tersebut akan menjadi landasan bagi guru mata pelajaran Konstruksi Jalan dan Jembatan untuk lebih memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif dalam mendorong keterlibatan siswa serta meningkatkan pemahaman konsep yang diajarkan di kelas.

Dengan diterimanya hipotesis pada penelitian ini, maka hal tersebut perlu menjadi pertimbangan bagi pihak sekolah SMK Negeri 2 Medan dalam upaya meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan dan menggunakan multimedia interaktif, khususnya berbasis Lectora Inspire, agar dapat mendukung hasil belajar siswa secara lebih optimal pada mata pelajaran Konstruksi Jalan dan Jembatan maupun mata pelajaran kejuruan lainnya.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, simpulan dan implikasi maka perlu disarankan beberapa hal sebagai berikut ini:

1. Bagi Guru, disarankan untuk lebih mengoptimalkan penggunaan multimedia interaktif berbasis Lectora Inspire dalam proses pembelajaran karena terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa, terutama pada materi yang bersifat teknis dan membutuhkan visualisasi.
2. Bagi Sekolah, diharapkan dapat memberikan dukungan dalam bentuk pelatihan dan penyediaan fasilitas pendukung agar guru mampu mengembangkan serta memanfaatkan media interaktif secara lebih luas di berbagai mata pelajaran.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan penelitian dengan melibatkan lebih banyak sampel dan materi pelajaran yang berbeda, serta mengukur tidak hanya aspek kognitif tetapi juga aspek afektif dan psikomotor siswa, sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas multimedia interaktif dalam pembelajaran.