

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari proses pengembangan dan uji coba produk penelitian pengembangan ini dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan multimedia pembelajaran dilakukan melalui tahap-tahap sebagai berikut:
 - a. Tahap identifikasi meliputi: (1) identifikasi terhadap tujuan, karakteristik peserta didik, keahlian teknis, fasilitas, dan peralatan dan (2) identifikasi terhadap kurikulum, untuk menentukan bahan ajar.
 - b. Tahap desain dan pengembangan: (1) perumusan standar kompetensi, (2) analisis standar kompetensi, (3) identifikasi kemampuan awal dan karakteristik siswa, (4) merumuskan kompetensi pembelajaran, (5) memilih strategi pembelajaran dan pengalaman belajar, (6) penjabaran kompetensi dasar menjadi indikator dan (7) pengembangan butir uji berdasarkan acuan patokan.
 - c. Tahap produksi: membuat seluruh objek termasuk didalamnya menyisipkan gambar, animasi, musik dan video.
 - d. Tahap evaluasi
Tahap evaluasi ini ada 2 yaitu:

(1) Validasi dan uji coba meliputi: (a) validasi ahli materi yang menyatakan bahwa materi dalam aspek kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dinilai sangat baik dan kemudahan siswa menyerap materi pelajaran yang disajikan dalam media dinilai baik. (b) validasi ahli media yang menyatakan bahwa dalam aspek kesesuaian dengan tingkat berpikir siswa dan kesesuaian dengan ketentuan pembuatan media *powerpoint* dinilai baik. (c) uji coba kelompok kecil menyatakan bahwa aspek *powerpoint* secara keseluruhan, video dalam slide, tampilan gambar dalam slide, tampilan *background*, tampilan huruf, tampilan animasi dan penggunaan efek suara dinilai sangat baik. (d) uji coba kelompok besar.

(2) Tahap revisi meliputi: (a) revisi ahli materi yaitu tulisan "*studied of economic*" dihapus, pengertian konsumsi diganti dan ditambahkan kurva permintaan investasi (b) revisi ahli media yaitu urutan menu materi diganti, tombol pada slide dibuat lebih variatif dan video dibuat lebih besar (c) revisi dari uji coba kelompok kecil yaitu menambahkan diskripsi peraturan dalam slide *games* (d) revisi dari uji coba kelompok besar *sound efek* saat pembelajaran ditambah variasi judul lagunya.

2. Multimedia pembelajaran efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa mata pelajaran ekonomi hal ini dibuktikan dengan dengan t

hitung pada kelas eksperimen sebesar -38,321 dengan taraf signifikansi 0,000.

3. Multimedia pembelajaran efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran ekonomi dibuktikan dengan t hitung kelas eksperimen pada kelas eksperimen sebesar -15,276 dengan taraf signifikansi 0,000.
4. Motivasi belajar siswa yang diajar menggunakan multimedia pembelajaran lebih tinggi daripada yang diajar dengan menggunakan media konvensional dibuktikan dengan t hitung motivasi akhir sebesar 4,031 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000 dimana rata-rata motivasi belajar siswa kelas eksperimen sebesar 63,77 sedangkan kelas kontrol sebesar 42,27.
5. Tingkat pemahaman siswa yang diajarkan dengan multimedia pembelajaran lebih tinggi daripada yang diajar dengan media konvensional dibuktikan dengan t hitung *posttest* 24,694 dengan tingkat signifikansi 0,000 dimana rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 81,73 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 72,00.

B. Implikasi

Dengan memperhatikan hasil penelitian dan pembahasan serta kesimpulan-kesimpulan yang diajukan dapat dikemukakan implikasi-implikasi yang timbul dari hasil penelitian ini, yaitu informasi dari hasil penelitian ini, yaitu informasi dari hasil penelitian ini yaitu motivasi belajar siswa yang diajar menggunakan multimedia pembelajaran lebih

tinggi daripada yang diajar dengan menggunakan media konvensional. Selain itu pemahaman siswa yang diajarkan dengan multimedia pembelajaran lebih baik daripada yang diajar dengan media konvensional. Dari hal tersebut diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan ekonomi dengan digunakannya multimedia pembelajaran pada materi konsumsi, tabungan dan investasi.

C. Keterbatasan Penelitian

Ada beberapa keterbatasan-keterbatasan yang perlu disampaikan dalam penelitian ini yaitu:

1. Sampel penelitian ini hanya mengambil dua kelas dari enam kelas yang ada, yaitu kelas X-4 dan X-6 SMA Negeri 1 Ngluwar sehingga generalisasi hasil penelitian adalah untuk semua siswa kelas X SMA Negeri 1 Ngluwar.
2. Penarikan kesimpulan seperti yang ditulis di bagian depan hanya sebatas pada materi konsumsi, tabungan dan investasi pada semester 2 tahun ajaran 2007/2008.
3. Multimedia yang dikembangkan hanya untuk satu materi saja yaitu materi konsumsi, tabungan dan investasi.

D. Saran

Berdasarkan penelitian ini dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini dapat dijadikan referensi media yang digunakan untuk guru mata pelajaran ekonomi dengan materi lain atau bisa juga digunakan untuk mata pelajaran

selain mata pelajaran ekonomi. Karena telah terbukti bahwa multimedia pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

2. Dalam upaya peningkatan motivasi belajar siswa dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran ekonomi sebaiknya menggunakan media yang bervariasi, misalnya dengan multimedia pembelajaran yang berbentuk *powerpoint* yang telah terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran ekonomi.
3. Guru dapat menggunakan multimedia pembelajaran dalam pembelajaran ekonomi yang telah terbukti efektif dan tidak menutup kemungkinan guru mengembangkan media ini.
4. Guru diharapkan berupaya lebih memperhatikan penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran ekonomi yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa untuk meningkatkan pemahaman materi dan meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Razaq. (2007). *Belajar Sendiri Microsoft Powerpoint 2007*. Surabaya: Indah.
- Ali Muhson. (2005). *Diktat Mata Kuliah Aplikasi Komputer*. FISE UNY. Tidak Diterbitkan.
- Amir Fatah dan Agus Purwanto. (2008). *Digital Multimedia: Animasi, Sound Editing & Video Editing*. Yogyakarta: Andi
- Anne Ahira. (2011). Media Konvensional. Tersedia di <http://www.anneahira.com>. Diakses pada tanggal 12 Juni 2011.
- Arief S. Sadiman,dkk. (2008). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Cholid Narbuko dan Abu Achmadi. (2007). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dani Purnama Hermawan. (2009). *Membuat Powerpoint yang Tepat*. Tersedia di <http://www.seamolecdani.wordpress.com>. Diakses pada tanggal 25 November 2011.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Kegiatan Belajar Mengajar yang Efektif*. Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. 2005. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dick, W. & Cary, L. (2005). *The Systematic Design Of Intruction*. (6th e.d). Boston: Scest Pearson A.B.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud dan PT Rieneka Cipta.
- E. Mulyasa. (2005). *Kurikulum Berbasis Kompetensi Konsep, Karakteristik dan Implementasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Endang Poerwanti dan Nurwidodo. (2002). *Perkembangan Peserta Didik*. Malang: Universitas Muhamadiyah Malang.
- Fatah Syukur. (2005). *Teknologi Pendidikan*. Semarang: Ra SAIL.
- Grisvia. (2005). *Multimedia dalam Pembelajaran*. Tersedia di <http://www.ekofeum.or.id/>. Diakses pada tanggal 28 September 2011.

- Hamzah B. Uno. (2008). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hernowo. (2008). *Menjadi Guru yang Mau dan Mampu Mengajar Secara Menyenangkan*. Bandung: MLC.
- Husain Usman dan Purnomo Setiady. (2009). *Metodologi Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Isroi. (2008). *Presentasi Efektif dengan MS Power Point*. Tersedia di <http://isroi.com/2008/04/03/presentasi-efektif-dengan-ms-power-point/>. Diakses pada tanggal 23 Desember 2011.
- Jufriadi Hidayat. (2008). *Penggunaan Microsoft Power Point atau Camtasia Sebagai Media Pembelajaran TIK*. Tersedia di <http://mdia.diknas.go.id/media/document/5568.pdf>. Diakses pada tanggal 10 Oktober 2011.
- M. Ngalm Purwanto. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- M. Suyanto. (2005). *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi
- Mardiana Wati. (2008). *6 Jam Belajar Sendiri Microsoft Powerpoint 2007*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Monks Knoers dan Siti Rahayu Haditono. (2002). *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Bagiannya*. Yogyakarta: Gajahmada University Press.
- Mulyanta dan Marlon Leong. (2009). *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Nana Sudjana. (2006). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2007). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Oemar Malik. (2005). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Republik Indonesia Nomor 22 tahun 2006 Tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah

- Philip Rekdale. (2005). *Komputer dan Pendidikan*. Tersedia di <http://pendidikan.tv/comp.html>. Diakses pada tanggal 28 September 2011.
- Putu Widyayanto. (2011). *Media Pembelajaran Konvensional*. Tersedia di <http://www.putuwidyanto.wordpress.com>. Diakses pada tanggal 12 Juni 2012.
- Robert D. Mason dan Douglas. (1996). *Teknik Statistika untuk Bisnis dan Ekonomi*. Jakarta: Erlangga
- Robertus Angkowo. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Garsindo.
- Saifudin Azwar. (2009). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- . (2009). *Tes Prestasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sardiman A. M. (2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sri Rumini, dkk. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- . (2010). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Sukwiaty. (2007). *Ekonomi SMA Kelas X*. Bandung: Yudhistira
- Susilo Fitri Yatmoko. (2011). Penerapan Metode Demonstrasi dengan Media Benda Asli untuk Meningkatkan Hasil belajar IPA siswa kelas V Semester 1. Tersedia di <http://susilofywordpress.com/>. Diakses pada 20 November 2011.
- Sutanto L. Cokro. (2009). *Presentasi yang Mencekam*. Tersedia di <file:///F:/books.htm#presentasiyangmencekam>. Diakses pada tanggal 7 Desember 2011.
- Syaiful Sagala. (2005). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Syamsu Yusuf. (2004). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Rosdakarya.

- Wikipedia Bahasa Indonesia. (2010). *Microsoft Powerpoint*. Tersedia di <http://id.wikipedia.org/wiki/Microsoftpowepoint>. Diakses pada 21 Oktober 2010.
- Winarno, dkk. (2009). *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Genius Prima Media.
- Winkel W.S. (2004). *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Yadi Setya. (2007). *Pembuatan VCD Solusi Permasalahan Pembelajaran Mendengarkan di Sekolah*. Tersedia di <http://yadisetya.wordpress.com>. Diakses tanggal 28 Sepetember 2011.
- Yudhi Munadi. (2008). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Yusuf Hadi Miarso. (2007). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Pustekom-DIKNAS
- Zacnov's Weblog. (2010). *Microsoft Powerpoint dan Lembar Kerja*. Tersedia di <http://zacnov.wordpress.com>. Pada tanggal 10 Oktober 2011.