

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan multimedia terhadap prestasi belajar siswa di MAN 1 Tulungagung dan MAN 1 sebesar 22%. Semakin guru kreatif dan inovatif dalam penggunaan multimedia yang digunakan akan berdampak terhadap prestasi belajar siswa . Hal ini membuktikan bahwa multimedia benar- benar diperhatikan penggunaannya disekolah ini. Karena dengan menggunakan multimedia siswa bisa terlibat aktif dan ikut berpartisipasi, pembelajaran menjadi menyenangkan, bahkan siswa mulai mampu menceritakan kembali dengan bahasanya sendiri meski masih dengan bantuan guru.
2. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa di MAN 1 Tulungagung dan MAN 1 sebesar 23%. Sehingga dapat di artikan bahwa semakin tinggi tingkat motivasi yang diberikan oleh sekolah

dan seorang guru kepada siswa maka akan sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Prestasi yang diperoleh disekolah ini membuktikan bahwa penggunaan motivasi belajar secara optimal memberikan dampak yang besar terhadap prestasi belajar siswa.

3. Berdasarkan uji hipotesis pada bab sebelumnya penggunaan multimedia memberikan kontribusi 22% terhadap prestasi belajar siswa dan motivasi belajar memberikan kontribusi sebesar 23% terhadap prestasi belajar siswa. Secara bersama-sama penggunaan multimedia dan motivasi belajar siswa mampu menerangkan atau memprediksi nilai variable terikat prestasi belajar siswa sebesar 43%.

B. Implikasi Penelitian

Implikasi dari temuan penelitian mengenai pengaruh Multimedia dan Motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar) di MAN 1 Tulungagung dan MAN 1 Trenggalek ini terdapat dua macam yaitu, implikasi teoritis dan implikasi praktis.

1. Implikasi Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dalam Undang-Undang

Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen, yaitu : Guru adalah pendidik professional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Upaya guru dalam menjalankan profesinya untuk mencapai tujuan pendidikan salah satunya dapat ditunjang dengan adanya kerampilan dasar mengajar (KDM) guru. Keterampilan mengajar merupakan kompetensi professional yang cukup kompleks dan melibatkan berbagai aspek yang saling berkaitan sebagai integrasi dari berbagai kompetensi guru secara utuh dan menyeluruh. Karena menjadi guru bukan hanya cukup memahami materi yang harus disampaikan, akan tetapi juga diperlukan kemampuan dan pemahaman tentang penggunaan media sebagai alat untuk menyampaikan materi. Sehingga siswa selalu tertarik dan tidak bosan dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran selalu melibatkan interaksi antara guru dan siswa, guru dituntut untuk membantu siswa agar dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya, selain itu guru juga harus bisa menarik perhatian siswa agar konsentrasi dan tertarik pada materi

pelajaran yang sedang diajarkan. Dengan demikian guru dituntut kreatif, profesional dan menciptakan suasana yang menyenangkan pada saat proses belajar mengajar sedang berlangsung. Seorang guru yang kreatif dalam mengajar menumbuhkan dampak positif bagi siswa, sebab siswa tidak merasa jenuh dan dapat menerima pelajaran yang diberikan. Dengan demikian pengelolaan proses belajar mengajar yang baik didukung oleh keterampilan guru akan dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Guru harus berpacu dalam pembelajaran dengan memberikan kemudahan belajar bagi seluruh pendidik, salah satunya yaitu penggunaan media dalam pembelajaran dengan menggunakan multimedia sehingga dapat mengembangkan potensinya secara optimal.

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan multimedia di dalam kategori cukup baik dengan nilai rata-rata 88,00 dengan presentase 37,4%. Motivasi dalam kategori baik dengan nilai rata-rata 90,00 dengan presentase 39,5%. Prestasi siswa termasuk dalam kategori Sangat Tinggi dengan nilai rata-rata 88,00 dengan presentase 37,4%. Penggunaan multimedia memberikan kontribusi 22% terhadap prestasi belajar siswa dan

motivasi belajar memberikan kontribusi sebesar 23% terhadap prestasi belajar siswa. Secara bersama-sama penggunaan multimedia dan motivasi belajar siswa mampu menerangkan atau memprediksi nilai variable terikat prestasi belajar siswa sebesar 43%. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa multimedia dan motivasi belajar siswa berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variable Motivasi memberikan kontribusi yang lebih besar terhadap variable prestasi belajar dibanding dengan variable Multimedia belajar siswa. Demikian pula jika dilihat secara bersamaan antara Multimedia dan motivasi belajar siswa mempunyai kontribusi yang cukup besar terhadap prestasi belajar.

Hal ini pada dasarnya mendukung pernyataan yang mengatakan bahwa multimedia akan mempengaruhi prestasi belajar siswa secara signifikan.

2. Implikasi Praktis

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan oleh peneliti memberikan dampak positif bagi dunia pendidikan khususnya pendidik. Adanya pengaruh multimedia, dan motivasi belajar yang bagus, dapat dinilai dari perolehan prestasi belajar

siswa, yaitu pengaruh multimedia dan motivasi belajar yang bagus pasti prestasinya belajarnya bagus pula. Guru yang mempersiapkan Multimedia dengan baik sebagai media pembelajaran sesuai materi dan lebih variatif tampilannya sebelum proses mengajarkan lebih siap menyampaikan materi sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik sehingga dengan jelas prestasi belajar siswa bisa meningkat.

C. Saran

Sebagai akhir penulisan tesis ini, dengan berdasarkan penelitian yang dilakukan tentang “ Pengaruh Penggunaan Multimedia dan Motivasi Belajar siswa terhadap prestasi belajar siswa di MAN 1 Tulungagung dan MAN 1 Trenggalek.” Maka diberikan beberapa saran yang mungkin dapat menjadi bahan masukan bagi sekolah khususnya dan pada pembaca pada umumnya antara lain sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah MAN 1 Tulungagung dan MAN 1 Trenggalek.

Penelitian ini secara praktis diharapkan berguna sebagai bahan masukan kepala sekolah untuk mengambil kebijakan kaitannya pemanfaatan Multimedia secara lebih optimal sebagai media pembelajaran dan motivasi dalam meningkatkan prestasi belajar

siswa. Kepala sekolah sebaiknya agar membuat program pelatihan dan seminar terkait pembuatan dan pemanfaatan multimedia kepada guru- guru yang mengajar di sekolah yang dipimpinnya. Sehingga guru selalu mengikuti perkembangan ilmu tentang multimedia. Kepala sekolah juga perlu mengadakan evaluasi setiap akhir semester terhadap kesiapan guru dalam penggunaan bahan ajar dan media yang digunakan dalam pembelajaran semester yang akan datang.

2. Bagi Guru MAN 1 Tulungagung dan MAN 1 Trenggalek.

Hasil peneilitian ini dapat dijadikan masukan dan tambahan wawasan tentang keaktifan guru dalam pemanfaatan Multimedia sebagai media pembelajaran . Guru sebaiknya lebih kreatif dalam pembuatan multimedia dengan mengikuti seminar- seminar yang diadakan didalam maupun diluar sekolahan. Guru harus melakukan remedial untuk siswa yang mengalami kesulitan dalam mencapai KKM dan selalu memberikan dorongan berupa pujian agar siswa lebih percaya diri dan termotivasi untuk melakukan hal yang lebih baik. Guru perlu menjelaskan ulang penggunaan multimedia interaktif dan materi yang ada pada multimedia interaktif dan memberikan tambahan materi fungsi, bahan, pemberian materi tambahan kepada siswa, memberikan kesempatan untuk mencatat

informasi yang terdapat di multimedia interaktif, dan pemberian *reward* untuk mendorong peningkatan prestasi belajar tersebut.

3. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan agar berguna bagi siswa untuk memotivasi dirinya supaya terus meningkatkan hasil belajarnya. Siswa sebaiknya selalu aktif berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran dengan cara memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan guru dan aktif mengajukan pertanyaan apabila ada hal yang tidak dimengerti.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi untuk penelitian berikutnya yang berhubungan dengan multimedia dan motivasi belajar dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.