

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pembelajaran dengan menggunakan MMI dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi tekanan osmotik larutan
2. Konsep yang peningkatannya paling tinggi adalah konsep larutan isotonik, sedangkan konsep yang peningkatannya paling rendah adalah konsep peristiwa osmosis dalam kehidupan sehari-hari
3. Pembelajaran dengan MMI dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada materi tekanan osmotik larutan
4. Keterampilan berpikir kritis yang peningkatannya paling tinggi adalah keterampilan menyimpulkan atau menggeneralisasikan. Keterampilan berpikir kritis yang peningkatannya paling rendah adalah keterampilan untuk menjawab pertanyaan apa yang dimaksud dengan(.....)? dan keterampilan mengidentifikasi atau merumuskan kriteria untuk menentukan jawaban yang mungkin.
5. *Software* MMI memiliki keunggulan dari segi warna, komposisi warna, dan keterbacaan teks dalam *software* tersebut. Adapun kelemahan *software* MMI tekanan osmotik larutan adalah ditinjau dari penyajian materi yang sifatnya hitungan yang terdapat dalam

software. Berdasarkan tanggapan siswa, materi perhitungan faktor van't Hoff dan menentukan hubungan antara faktor van't Hoff dengan derajat ionisasi merupakan materi yang kurang dipahami siswa diantara konsep-konsep lain yang terdapat dalam *software*.

6. Pembelajaran dengan MMI tekanan osmotik larutan mendapatkan tanggapan yang positif dari siswa. Siswa merasa senang belajar dengan menggunakan *software* multimedia interaktif.
7. Pembelajaran tekanan osmotik larutan dengan menggunakan MMI mendapatkan tanggapan yang positif dari guru. Guru pengajar merasa pembelajaran dengan MMI banyak membantu guru dalam mengembangkan model pembelajaran yang bersifat kompleks seperti materi tekanan osmotik larutan. Guru pengajar bersedia untuk mengembangkan model pembelajaran dengan MMI untuk materi kimia lain yang memiliki karakteristik sama dengan materi tekanan osmotik larutan.

B. Saran

1. Pertanyaan yang terdapat dalam *software* diubah ke dalam bentuk pertanyaan terbuka (bukan pertanyaan pilihan), karena pertanyaan pilihan dapat memperbesar peluang siswa untuk menjawab pertanyaan dalam *software* dengan cara menebak, bukan hasil pemikirannya sendiri.
2. Jawaban siswa tidak dapat direkam atau disimpan oleh komputer, sehingga disarankan untuk membuat program agar jawaban pertama siswa dapat direkam/disimpan oleh komputer, sehingga jawaban siswa yang berupa jawaban hasil menebak dan hasil coba-coba bisa terlihat. Sistem pemrograman ini juga bisa digunakan sebagai alat evaluasi.
3. *Software* seharusnya dirancang untuk memberikan kunci jawaban kepada siswa. Hal ini bertujuan untuk menolong siswa yang berkali-kali menjawab salah (minimal 3 kali menjawab salah) agar siswa mengetahui jawaban yang benar sehingga siswa dapat melanjutkan mempelajari konsep lain yang terdapat dalam *software*.
4. Memperbaiki penyajian materi yang terdapat dalam *software* terutama materi yang sifatnya hitungan, agar cara penyajian dalam *softwarena* lebih menarik dan dikemas secara sederhana tetapi mudah dipahami siswa.