

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka kesimpulan yang diperoleh penulis adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan teks input untuk *software* pembelajaran dapat dilakukan dengan melakukan analisis wacana. Teks hasil analisis dapat dikembangkan lebih lanjut menjadi materi presentasi dengan cara melakukan transformasi materi (hasil analisis wacana) menjadi materi presentasi, yang pada tahap ini dilakukan pengembangan file-file pendukung teks yang dapat berupa gambar, animasi, atau video, yang fungsinya untuk memvisualisasi konsep (materi) yang abstrak.
2. Bentuk navigasi materi pokok bahasan yang digunakan untuk mengkonstruksi pengetahuan siswa berupa menu navigasi yang merujuk pada struktur makro dari materi pokok bahasan, yang direspon siswa terkategori sangat baik sebanyak 37,5%, baik sebanyak 50%, dan cukup baik sebanyak 12,5%. Sedangkan respon siswa dari segi kebergunaannya dalam memahami materi pokok bahasan, terkategori berguna sebanyak 37,5% dan berguna sebanyak 62,5%.
3. Tampilan model simulasi praktikum faktor-faktor yang mempengaruhi laju reaksi dinilai sangat baik oleh 20% siswa, baik oleh 72,5% siswa, dan cukup baik oleh 7,5% siswa. Sedangkan dari segi bentuk pengoprasian

dari model simulasi siswa menilai sangat baik sebanyak 15,63%, baik sebanyak 71,88%, dan cukup baik sebanyak 12,5%

4. Konsep mikroskopik yang memerlukan visualisasi adalah :

- Pengaruh luas permukaan terhadap laju reaksi
- Pengaruh sifat zat terhadap laju reaksi
- Pengaruh konsentrasi terhadap laju reaksi
- Pengaruh suhu terhadap laju reaksi
- Teori tumbukan
- Pengaruh katalis terhadap laju reaksi

## B. SARAN

Sebagai akhir dari skripsi ini, penulis menyampaikan saran-saran dengan harapan dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk meningkatkan skripsi dimasa yang akan datang. Adapun saran yang diajukan berdasarkan hasil penelitian adalah sebagai berikut :

1. Dalam pembuatan *software* sebaiknya terdapat bagian *games*, yang isinya selain untuk menambah pengetahuan siswa juga untuk lebih menantang/memotivasi siswa untuk belajar
2. Dalam suatu animasi atau video yang merupakan salah satu komponen pendukung *software*, ada baiknya jika ditambahkan suara pengantar.
3. Sebaiknya waktu pelaksanaan uji kelayakan *software* dan waktu ketika pokok bahasan diajarkan disekolah tidak terlalu jauh jaraknya, agar siswa termotivasi ketika menggunakan *software*.

4. Penggunaan *Software* pembelajaran pada pokok bahasan faktor-faktor yang mempengaruhi laju reaksi dapat memotivasi dan meningkatkan kemandirian siswa untuk belajar, oleh karenanya penulis sarankan untuk guru-guru dalam kegiatan belajar mengajar untuk menggunakan media *software*. Baik *software* yang dibuat oleh guru mata pelajaran atau dapat mengunduh (*download*) dari *internet*.

