

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian, pengolahan data, analisis dan pembahasan maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pokok bahasan dalam penelitaian ini yang teridentifikasi miskonsepsi pada kompetensi dasar Menjelaskan Konsep Motor Bakar yaitu Perbedaan motor Otto 2 langkah dengan motor Otto 4 langkah, Siklus kerja motor Otto 2 langkah, Prinsip kerja motor Otto 2 langkah, Prinsip kerja motor Otto 4 langkah, Diagram P-V motor Otto 4 langkah dan Diagram P-V motor Otto 2 langkah.
2. Pengaruh penerapan multimedia interaktif dalam upaya mengurangi miskonsepsi siswa pada konsep-konsep kompetensi dasar Menjelaskan Konsep Motor Bakar lebih efektif dalam meminimalisasi miskonsepsi siswa dibandingkan dengan penerapan model pembelajaran konvensional, hal ini terlihat dari nilai rata-rata gain yang dinormalisasi untuk kelas eksperimen sebesar 0,43 (sedang) sedangkan untuk kelas kontrol adalah 0,28 (rendah).
3. Penerapan model pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dapat lebih mengurangi miskonsepsi siswa dari pada penggunaan model pembelajaran konvensional. Hal ini ditunjukkan dengan persentase nilai rata-rata skor miskonsepsi untuk kelas eksperimen sebesar 26,66 lebih kecil dari persentase nilai rata-rata skor miskonsepsi untuk kelas kontrol sebesar 43,33.

B. Saran

Setelah melaksanakan dan membahas hasil penelitian eksperimen studi komparasi penerapan multimedia interaktif dalam upaya mengurangi miskonsepsi

Andri Triyana, 2012

Studi Komparasi Penerapan Multimedia ...

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

siswa pada mata pelajaran dasar teknik otomotif penulis merekomendasikan beberapa masukan yang kiranya dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk kemajuan dalam pembelajaran. Penulis memberikan masukan sebagai berikut:

1. Bagi guru mata pelajaran
 - a. Menerapkan pembelajaran dengan multimedia interaktif, terutama pada mata pelajarann yang sangat memerlukan pemahaman konsep yang menimbulkan miskonsepsi dan mudah dijelaskan dengan menggunakan media gambar ataupun pertunjukan simulasi.
 - b. Memperdalam pengetahuan mengenai pembuatan multimedia interaktif, sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran.
2. Bagi pihak sekolah
 - a. Memberikan dukungan yang bersifat memajukan pelaksanaan pembelajaran dengan multimedia interaktif baik itu berupa sarana ataupun prasarana.
 - b. Merekomendasikan guru mata diklat agar berupaya menyusun media pembelajaran multimedia interaktif, khususnya bagi mata pelajaran yang memerlukan penjelasan dengan menggunakan multimedia.
3. Bagi peneliti
 - a. Berupaya mengembangkan dan membenahi penyusunan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif agar menghasilkan kualitas media yang lebih baik.
 - b. Membenahi segala kekurangan dalam penelitian, sehingga dapat dihasilkan temuan-temuan baru yang dapat meberikan sumbangan positif bagi kemajuan di bidang pengajaran khususnya pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif.

4. Bagi pihak yang terkait dengan pengadaan media belajar :
 - a. Mengupayakan penyusunan multimedia interaktif untuk berbagai jenjang pendidikan dan berbagai mata pelajaran agar produknya dapat digunakan untuk kemajuan di bidang pengajaran dan khususnya untuk mengurangi miskonsepsi siswa pada mata pelajaran tersebut.
 - b. Berkonsultasi dengan para ahli di bidang pendidikan agar dapat menyusun sebuah multimedia interaktif lebih berkualitas.

