

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh peneliti berdasarkan pembahasan bab-bab sebelumnya sampai dengan analisis data yang diperoleh pada *pretest*, *posttest*, praktikum, Angket dan lembar observasi yang dilakukan di kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Indramayu, adalah sebagai berikut :

1. Berdasarkan data yang diperoleh pada tes awal (*pretest*) kemampuan siswa diketahui bahwa kemampuan awal siswa kelas eksperimen pada mata pelajaran *Produktif Multimedia* dengan materi *Design Grafis "Menu Ikon Adobe Photoshop CS2"* cukup rendah, artinya pengetahuan siswa mengenai materi yang akan diberikan masih rendah, atau dapat dikatakan materi yang akan diberikan dalam penelitian belum pernah didapatkan siswa sebelumnya.
2. Pada tes akhir (*posttest*) kelas eksperimen mengalami peningkatan yang cukup signifikan jika dibandingkan dengan tes awal (*pretest*).
3. Peningkatan hasil belajar kelas eksperimen (kegiatan pembelajaran *Multimedia* dengan meningkatkan *Interpersonal Intelligences*) pada mata pelajaran *Produktif Multimedia* dengan materi *Design Grafis "Menu Ikon Adobe Photoshop CS2"* lebih baik daripada peningkatan hasil belajar siswa kelas kontrol (pembelajaran konvensional). Hal ini dapat dilihat dari kenaikan rata-rata *pretest* dan *posttest* baik pada kelas

eksperimen maupun kelas kontrol. Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelas kontrol.

4. Model pembelajaran *Multimedia* dengan meningkatkan *Interpersonal Intelligences* terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran *Produktif Multimedia* dengan materi *Design Grafis "Menu Ikon Adobe Photoshop CS2"*. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata *gain* ternormalisasi yang didapat kelas eksperimen lebih besar daripada rata-rata *gain* ternormalisasi kelas kontrol.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka beberapa saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran dengan model pembelajaran *Multimedia* dapat meningkatkan *Interpersonal Intelligences* siswa, khususnya pada mata pelajaran *Design Grafis "Menu Ikon Adobe Photoshop CS2"*. Karena dengan meningkatnya kecerdasan *Interpersonalnya* maka hasil belajar pun akan meningkat, ini disebabkan karena tim belajar yang terbentuk dan keinginan untuk berbagi pemahaman mulai timbul. Oleh karena itu, diharapkan guru dapat mengimplementasikan metode pembelajaran *Multimedia* tersebut di kelas pada materi yang mengedepankan kegiatan grup praktikum dan pemahaman secara khusus.

2. Peneliti selanjutnya yang tertarik dengan masalah penelitian seperti ini hendaknya mengembangkan instrumen yang digunakan pada subjek dan kajian berbeda, serta dengan permasalahan yang lebih variatif. Sehingga dapat dipakai sebagai bahan studi yang lebih baik dan bermanfaat.
3. Hendaknya dapat diteliti lebih lanjut pula pembelajaran yang lebih bervariasi kepada siswa untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Khususnya SMK Multimedia, agar tidak terdengar lagi keluhan-keluhan dari siswa mengenai proses pembelajaran.

