

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka secara umum dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan kemampuan pemahaman pada kelas yang menerapkan model *experiential learning* menggunakan multimedia interaktif model *drill and practice*.

Secara khusus kesimpulannya dapat diuraikan sebagai berikut:

Penguasaan materi pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum mengikuti tipe pembelajaran dengan menerapkan model *experiential learning* menggunakan multimedia interaktif model *drill and practice* memiliki kemampuan yang sama. Setelah mengikuti proses pembelajaran, kelas eksperimen meningkatkan kemampuan pemahaman pada materi Fungsi Logika lebih tinggi dibandingkan dengan peningkatan kemampuan pemahaman kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai Gain yaitu kelas eksperimen 0,71 sedangkan pada kelas kontrol 0,61.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti merekomendasikan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah agar menyarankan dan memotivasi guru untuk menggunakan model pembelajaran yang dapat mendorong siswa aktif dalam proses belajar mengajar,

Arfita, 2012

Penerapan Model *Experiential Learning* menggunakan Multimedia Interaktif Model *drill And Practice* dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

salah satunya dengan menggunakan model *experiential learning* dengan menggunakan multimedia interaktif model *drill and practice* disamping menggunakan model pembelajaran yang biasa dilakukan di sekolah.

2. Guru dapat menjadikan model *experiential learning* dengan menggunakan multimedia interaktif model *drill and practice* ini sebagai salah satu alternatif dalam menyampaikan materi pelajaran.
3. Bagi peneliti, berupaya mengembangkan dan membenahi penyusunan pembelajaran dengan menggunakan model *experiential learning* dengan menggunakan multimedia interaktif model *drill and practice* agar menghasilkan media yang lebih baik.

Arfita, 2012

Penerapan Model *Experiential Learning* menggunakan Multimedia Interaktif Model *drill And Practice* dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu