

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dilakukan, dapat ditarik beberapa kesimpulan, di antaranya:

1. Representasi kimia sekolah yang dikembangkan pada submateri teori atom Dalton meliputi tiga level representasi yaitu level submikroskopik, makroskopik, dan simbolik. Level submikroskopik berupa narasi yang menjelaskan teori atom Dalton berdasarkan pemikiran Democritus, hukum kekekalan massa, dan hukum perbandingan tetap. Level makroskopik berupa video percobaan reaksi antara larutan timbal nitrat dan larutan kalium iodida sebagai percobaan hukum kekekalan massa dan video percobaan reaksi antara besi dan belerang sebagai percobaan hukum perbandingan tetap. Level simbolik berupa gambar atom penyusun unsur belerang, gambar atom penyusun unsur besi, animasi atom penyusun larutan timbal nitrat dan larutan kalium iodida, animasi atom penyusun hasil reaksi antara larutan timbal nitrat dan larutan kalium iodida, dan gambar atom penyusun senyawa besi sulfida. Berdasarkan hasil validasi aspek konten konsep yang dikembangkan telah tepat dan sesuai dengan pencapaian kompetensi dasar untuk siswa SMA kelas X, hasil validasi aspek pedagogik menyatakan bahwa tahapan penyampaian konsep telah sesuai dengan teori belajar Bruner. Hasil validasi aspek media menyatakan bahwa multimedia pembelajaran ini dinyatakan telah baik dari segi

keterbacaan, kemudahan navigasi, kualitas pendokumentasian, kejelasan suara, dan tampilan animasi.

2. Hasil tanggapan guru menyatakan bahwa multimedia ini telah sesuai dari segi konten, kemudahan dalam membantu pembelajaran di sekolah, dan motivasi untuk siswa. Data angket siswa menunjukkan lebih dari 80% siswa dari 40 orang siswa menyatakan persetujuannya terhadap multimedia pembelajaran dari segi motivasi, kemenarikan dan pemahaman.

#### **B. Saran**

1. Untuk mengembangkan suatu produk perlu diperhatikan langkah-langkah pengembangan secara matang dari awal.
2. Pada tahap survai lapangan disarankan untuk dapat menganalisis langsung ke setiap sekolah yang ada di lingkungan peneliti untuk mengetahui permasalahan yang benar-benar menjadi kebutuhan di lingkungan tersebut. Sehingga manfaat dari produk yang dikembangkan akan sangat bermanfaat dan aplikatif.
3. Multimedia ini cocok digunakan untuk sekolah yang telah memiliki perangkat keras yang mendukung multimedia ini, seperti infokus dan komputer.
4. Bagi peneliti lain, sebaiknya untuk mengembangkan suatu produk berupa multimedia seperti ini, peneliti telah memiliki keterampilan untuk mengedit video dan flash.