

BAB III

KESIMPULAN

Media pembelajaran interaktif berbantuan komputer merupakan alat pembelajaran yang efektif dalam membangun pemahaman tentang suatu konsep dan memiliki kekuatan dalam memberikan proses pembelajaran yang aktif dan kreatif serta mendukung proses belajar yang berorientasi pada peserta didik. Materi *gametogenesis* disajikan sedemikian rupa, menarik dan mengolahnya serta ditunjang dengan penggunaan media pembelajaran interaktif sampai siswa lebih mudah memahami konsep tersebut, membantu mengatasi hal-hal yang sulit di inderai.

Media pembelajaran dibuat, digunakan sesuai dengan subyek dan kepentingan mata pelajaran cenderung bersifat hapalan dalam menyampaikannya secara verbal (ceramah) dan pembelajaran yang bersifat aplikatif dan abstrak memerlukan informasi tambahan yang perlu divisualisasikan dengan media pembelajaran yang menarik. Dari beberapa hasil penelitian media pembelajaran interaktif berbasis komputer terbukti dapat meningkatkan penguasaan konsep. Siswa terlibat aktif secara mental, keterampilan berpikir kreatif & kritis serta membuktikan proses pembelajaran dengan media interaktif dapat meningkatkan kompetensi kognitif siswa pada aspek pengetahuan siswa, kompetensi pada aspek afektif, aspek psikomotor.

Upaya yang paling tepat/sesuai untuk mengatasi masalah-masalah pembelajaran pokok bahasan dan media pembelajaran yang dipilih selain harus

menghasilkan pesan yang menarik, efektif dan efisien juga sebaiknya guru terampil memanfaatkan lingkungan dan tentu saja, mengoperasikan media pembelajaran.

