

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini berdasarkan penganalisaan terhadap data yang berhasil dikumpulkan maka diuraikan sebagai berikut:

1. Peningkatan prestasi belajar antara siswa yang menggunakan pembelajaran multimedia interaktif kategori tinggi lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional kategori sedang. Peningkatan prestasi belajar sub materi besaran vektor antara siswa yang menggunakan pembelajaran multimedia interaktif kategori sedang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional kategori sedang. Peningkatan prestasi belajar sub materi hukum Newton antara siswa yang menggunakan pembelajaran multimedia interaktif kategori sedang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional kategori sedang.
2. Motivasi berprestasi siswa setelah menggunakan pembelajaran multimedia interaktif pada mata pelajaran PDTM termasuk dalam kategori kuat.

#### **B. Saran**

Berdasarkan pada hasil penelitian ini, maka peneliti mengajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Siswa belum terbiasa dengan pembelajaran multimedia interaktif sehingga pada implementasi pembelajaran multimedia interaktif masih perlu bimbingan guru. Pada pembelajaran, guru harus lebih sering menggunakan multimedia interaktif sebagai alternatif penggunaan media pembelajaran, terutama untuk materi –materi yang sulit dipahami siswa. Pada pelaksanaan kurikulum 2013 multimedia interaktif dapat dijadikan media pembelajaran yang sesuai dengan makna pendekatan ilmiah.

2. Penggunaan multimedia interaktif tidak dapat berjalan dengan baik apabila guru tidak menguasai teknologi informasi dan sekolah tidak menyediakan fasilitas yang memadai. Guru dituntut untuk mampu menguasai teknologi informasi. Sekolah perlu menambah fasilitas LCD proyektor untuk menunjang implementasi pembelajaran multimedia interaktif.
3. Penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan prestasi belajar meskipun tidak semua siswa mencapai nilai di atas KKM. Pembelajaran multimedia interaktif perlu menampilkan animasi-animasi yang kontekstual dan interaktif dengan ruang lingkup materi yang disajikan sehingga siswa belajar lebih aktif sesuai dengan implementasi kurikulum SMK 2013.
4. Bagi peneliti selanjutnya, yang tertarik meneliti topik yang sama, perlu merancang multimedia interaktif yang lebih kontekstual agar siswa lebih tertarik dan memahami materi pelajaran yang disajikan. Prestasi belajar siswa lebih meningkat dengan pembelajaran multimedia interaktif sehingga pencapaian KKM dapat tercapai.