

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan pembahasan mengenai efektivitas metode pembelajaran *problem posing* berbantuan multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar ranah kognitif siswa pada mata pelajaran KKPI di SMK, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan multimedia interaktif sebagai alat bantu metode pembelajaran *problem posing* sudah sesuai dengan tahapan pengembangan multimedia. Karena multimedia sebagai alat bantu pembelajaran maka dari itu terdapat beberapa tahapan pembelajaran metode *problem posing* yang diimplementasikan ke dalam multimedia.
2. Metode pembelajaran *metode problem posing* berbantuan multimedia interaktif efektif dalam meningkatkan kognitif siswa. Hal ini berdasarkan terpenuhinya tiga dari empat kriteria efektivitas yang telah ditentukan.
3. Siswa secara keseluruhan merespon positif terhadap pembelajaran, bila dilihat dari hasil angket tidak semua siswa merespon positif. Jika dilakukan perbandingan, terdapat sekitar 2 dari 3 siswa merespon positif terhadap pembelajaran dengan menggunakan metode *problem posing* berbantuan multimedia interaktif.

B. SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka saran-saran yang dapat diberikan yaitu :

1. Dari hasil penelitian didapatkan bahwa metode *problem posing* berbantuan multimedia interaktif dapat meningkatkan kognitif siswa, sehingga metode *problem posing* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif oleh guru dalam pembelajaran KKPI dan penggunaan multimedia pembelajaran pun dapat digunakan sebagai komponen tambahan dalam pembelajaran di kelas.
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kognitif. Untuk penelitian-penelitian selanjutnya dapat memperdalam variabel terikatnya dengan yang lebih spesifik, seperti kemampuan pemahaman atau aplikasi.
3. Sebelum pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *problem posing* menggunakan multimedia interaktif ini, disarankan guru dapat mempersiapkan komponen pendukung pembelajaran yaitu rencana pembelajaran, dan sarana prasarana yang digunakan.
4. Diharapkan untuk penelitian menggunakan metode *problem posing* selanjutnya. Guru/peneliti dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan siswa merespon baik terhadap pembelajaran.