

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil analisis dan pembahasan terhadap data penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa kesimpulan penelitian sebagai berikut:

1. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada penelitian ini hanya sebagai alat bantu pada proses penyampaian materi dalam model *Discovery Learning*. Pengembangan multimedia ini dibuat melalui beberapa tahap, yaitu dimulai dari tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap penilaian.
2. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dibahas pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep siswa antara siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model *Discovery Learning* berbantu multimedia dengan siswa pada kelas kontrol yang menggunakan model konvensional. Indeks gain pada kelas eksperimen sebesar 0,32 dengan kriteria sedang dan kelas kontrol 0,07 dengan kriteria rendah. Adapun perhitungan *Effect Size* untuk mengetahui tingkat keefektifan diperoleh data pretest menghasilkan nilai *Effect Size* 0,29 dengan nilai efek yang sedang, pada data posttest menghasilkan nilai 1,24 dengan nilai efek yang besar dan untuk data gain yaitu 1,40 dengan nilai efek yang besar. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman konsep dan keefektifan yang lebih baik pada siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan multimedia pembelajaran interaktif apabila dibandingkan dengan siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan model konvensional
3. Sebagian besar siswa memberikan respon positif mengenai pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* berbantu multimedia. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan persentase dari angket sebesar 70,83%.

5.2 Saran

Saran yang disampaikan peneliti berdasarkan hasil penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Untuk menggunakan multimedia sebagai alat bantu pembelajaran, tahap-tahap yang berkaitan dengan model *discovery learning* harus diperhatikan sebelum mengimplementasikan multimedia kedalam pembelajaran agar konten multimedia yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan oleh seluruh siswa dengan maksimal.
2. Proses pembelajaran yang dalam pelaksanaannya menggunakan model *Discovery learning* membutuhkan waktu yang lebih lama daripada pembelajaran konvensional. Hal ini disebabkan oleh berbedanya kemampuan masing-masing siswa sehingga berbeda-beda pula waktu yang diperlukan tiap siswa untuk dapat menguasai setiap materi yang diberikan.
3. Dalam menerapkan model *Discovery Learning* berbantu multimedia, guru hendaknya memperhatikan waktu yang dialokasikan agar setiap kegiatan dapat terlaksana sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.
4. Untuk pengukuran efektivitas menggunakan perhitungan *effect size* hendaknya dikaji lebih dalam dan diperkenalkan lebih luas karena perhitungan ini masih jarang digunakan dalam statistik pendidikan.