

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dan analisis data yang diperoleh pada pretest, posttest, lembar observasi, dan angket yang dilaksanakan di SMK Merdeka Bandung, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Multimedia berbasis metode SQ4R pada penelitian ini dikembangkan dengan mengintegrasikan langkah-langkah metode SQ4R pada bagian *Survey, Question, Read, dan Recite*. Proses pengembangan menggunakan model Siklus Hidup Menyeluruh dengan lima tahapan:
 - a. Analisis: dilakukan studi pustaka metode pembelajaran SQ4R, studi kurikulum, studi media pembelajaran, analisis spesifikasi kebutuhan minimal pengembangan dan penggunaan multimedia;
 - b. Desain: merancang prototip produk berupa *flowchart* dan *storyboard*;
 - c. Pengembangan: pembuatan multimedia berdasarkan *flowchart* dan *storyboard*;
 - d. Implementasi: multimedia digunakan selama penelitian dalam tiga kali pertemuan pembelajaran;
 - e. Penilaian: angket respon diisi oleh siswa pada akhir pertemuan.
2. Kemampuan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran Jaringan Dasar dengan menggunakan metode SQ4R lebih baik daripada kemampuan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran Jaringan Dasar dengan pembelajaran konvensional. Hal ini berdasarkan pada pembahasan hasil penelitian yang menunjukkan diterimanya H_1 atau ditolaknya H_0 .
3. Terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep antara siswa yang menggunakan metode SQ4R berbasis multimedia dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dilihat pada nilai

gain ternormalisasi yang diperoleh kelas eksperimen berada pada kategori sedang, sedangkan gain ternormalisasi pada kelas kontrol berada pada kategori rendah. Ini berarti siswa yang menggunakan metode SQ4R berbasis multimedia mengalami peningkatan kemampuan pemahaman konsep lebih baik daripada dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan metode konvensional.

4. Respon siswa berdasarkan angket pada semua aspek pengamatan masuk pada kriterium sangat baik. Secara keseluruhan, baik angket pembelajaran siswa maupun angket multimedia diperoleh respon positif sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan metode SQ4R berbasis multimedia berada pada kategori kriterium sangat baik.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan pembahasan hasil penelitian, maka beberapa saran yang dapat peneliti kemukakan diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran mata pelajaran Jaringan Dasar dengan menggunakan media berbasis metode SQ4R dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa.
2. Pada pembelajaran dengan menggunakan metode SQ4R berbasis multimedia, guru berperan sebagai fasilitator dan harus mampu menciptakan suasana yang kondusif, saling menghargai, dan merespon ketika ada siswa yang bertanya maupun memberikan jawaban sehingga proses pembelajaran yang nyaman dapat diciptakan.
3. Penelitian dengan menggunakan media berbasis SQ4R ini disarankan untuk dilanjutkan dengan pokok bahasan dan kajian yang lebih luas dan mendalam, terutama pada mata pelajaran SMK produktif lainnya.
4. Untuk penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan pengukuran kecepatan dan kemampuan membaca siswa.