

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian, analisis data dan pembahasan mengenai efektifitas pembelajaran dengan menggunakan pendekatan metakognitif berbantuan multimedia interaktif untuk meningkatkan penguasaan konsep pada matapelajaran Pemrograman Web di SMK, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan pendekatan metakognitif dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa. Terlihat dari nilai gain yang berupa selisih hasil *posttest* dan *pretest* pada kelas atas sebesar 0,58; pada kelas tengah sebesar 0,50; pada kelas bawah sebesar 0,32. Pada ke tiga kelas tersebut peningkatannya terdapat di kategori sedang.
2. Pembelajaran dengan pendekatan metakognitif yang berbantuan multimedia interaktif dinilai tidak efektif dalam meningkatkan penguasaan konsep pada diri siswa. Terlihat dari nilai *effect size* sebesar 0,13 yang dapat ditafsirkan sebagai efek kecil. Sehingga walaupun ada peningkatan dari nilai hasil belajar siswa, namun dikatakan tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajarnya.
3. Respon siswa pada saat melakukan pembelajaran dengan pendekatan metakognitif berbantuan multimedia interaktif baik. Terlihat dari angket respon siswa yang memperoleh 84,15% siswa merespon positif terhadap pembelajaran yang menggunakan pendekatan metakognitif dengan berbantuan multimedia interaktif.

5.2. Saran

Berdasarkan pada penelitian yang telah dilakukan, maka saran-saran yang dapat diberikan yakni:

1. Proses pembelajaran sebaiknya selalu dilakukan dengan menggunakan multimedia interaktif karena akan menarik minat siswa saat pembelajaran.
2. Sebelum pelaksanaan pembelajaran disarankan pengajar mempersiapkan komponen pendukung pembelajaran seperti rencana pembelajaran dan sarana pembelajaran.
3. Saat pembelajaran dengan multimedia berlangsung diharapkan setiap siswa menggunakan alat pendukungnya sendiri, tidak bercampur dengan siswa lain agar siswa lebih fokus dalam pembelajaran.
4. Variabel yang terikat dalam penelitian ini adalah kognitif. Diharapkan pada penelitian selanjutnya apabila melaksanakan penelitian untuk matapelajaran yang terdapat praktikum dapat menggunakan variabel lain seperti variabel psikomotor.
5. Sebaiknya dapat membuat multimedia yang sifatnya *portable* atau dapat dibawa kemanapun, agar siswa dapat membawa pulang multimedia dan mengulangi pembelajarannya di rumah.