BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai upaya peningkatan hasil belajar dan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan multimedia animasi pada materi Archaeobacteria dan Eubacteria terhadap siswa kelas X-1 di SMA Kartika Siliwangi 2 Bandung, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dan berpikir kreatif siswa mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata kelas. Nilai rata-rata siswa pada *pre-test* sebesar 26,00 meningkat menjadi 77,73 pada siklus 1, dan menjadi 86,12 pada siklus 2. Selain itu, kemampuan berpikir kreatif siswa juga meningkat. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata yang mengalami peningkatan. Pada *pre-test*, rata-rata nilai siswa sebesar 36,42, menjadi 60,72 pada siklus 1, dan meningkat menjadi 68,89 pada siklus 2.

Selain hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa yang meningkat, siswa juga menunjukkan respon yang positif terhadap pembelajaran dengan menggunakan multimedia animasi. Hal tersebut terlihat dari setiap pernyataan negatif yang mengalami penurunan jumlah responden, dan sebaliknya untuk pernyataan positif, yang mengalami peningkatan jumlah responden. Selain angket respon siswa, hasil wawancara pada siswa juga menunjukkan bahwa mereka menyukai pembelajaran dengan menggunakan multimedia animasi. Menurut mereka, pembelajaran menggunakan multimedia animasi memberikan kemudahan dalam memahami konsep. Wawancara dengan guru juga menunjukkan bahwa siswa merespon dengan baik pembelajaran menggunakan multimedia animasi. siswa menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan siswa lebih mudah memahami materi berupa proses dan bagian-bagian yang sulit untuk dijelaskan dengan kalimat dan gambar saja.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan kesimpulan yang telah dipaparkan, terdapat beberapa saran sebagai berikut:

1. Multimedia animasi dapat digunakan sebagai referensi dalam memilih media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Penggunaan multimedia animasi cocok untuk materi berupa penjelasan struktur dan bagian-bagian yang sulit dijelaskan dengan kalimat dan gambar saja.
2. Belajar dengan menggunakan media berupa multimedia animasi terkadang dalam pengoperasiannya terdapat kendala teknis, sehingga harus dipersiapkan antisipasi-antisipasi tertentu.
3. Belajar dengan menggunakan multimedia animasi akan lebih baik jika satu *laptop* digunakan oleh satu sampai dua siswa saja, agar setiap siswa memiliki kesempatan untuk lebih mengeksplor multimedia animasi.
4. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk meningkatkan hasil penelitian yang telah dicapai, terutama mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa. Guru perlu membiasakan siswa dengan pertanyaan-pertanyaan yang menuntut siswa untuk memberikan banyak gagasan, rencana, hingga menghasilkan produk yang berbeda.