

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tentang penggunaan multimedia interaktif untuk mengatasi miskonsepsi dan kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi sistem pencernaan manusia diperoleh kesimpulan bahwa, pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dapat lebih baik menurunkan kuantitas miskonsepsi siswa dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan media *power point*. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa terjadi penurunan miskonsepsi pada kelas eksperimen sebesar 32%, sementara pada kelas kontrol penurunan miskonsepsi hanya sebesar 20%. Selain itu, diketahui pula bahwa siswa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol mengalami miskonsepsi pada seluruh konsep sistem pencernaan manusia sebelum dan setelah pembelajaran. Ada tujuh pola miskonsepsi yang teridentifikasi pada masing-masing kelas yaitu paham konsep–miskonsepsi (PK-MK), tidak paham konsep-miskonsepsi (TP-MK), menebak–miskonsepsi (M-MK), miskonsepsi–paham konsep (MK-PK), miskonsepsi-tidak paham konsep (M-TP), miskonsepsi-menebak (MK-M) dan miskonsepsi-miskonsepsi (MK-MK). Sementara itu, beberapa konsep yang paling banyak mengalami miskonsepsi baik sebelum dan setelah proses pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu konsep pencernaan makanan (protein dan karbohidrat), serta konsep tentang mekanisme pencernaan kimiawi.

Selanjutnya, pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif juga terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan media *power point*. Pada kelas eksperimen diperoleh *N-gain* sebesar 0.55 (kategori sedang), sementara pada kelas kontrol diperoleh *N-gain* 0.35 (kategori sedang). Meskipun kedua kelas berada dalam kategori yang sama tetapi angka statistik menunjukkan bahwa kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan kelas kontrol. Berdasarkan lima indikator

yang diukur pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, diketahui bahwa indikator keempat yaitu tindakan pemecahan masalah menjadi indikator yang memperoleh peningkatan paling tinggi dibandingkan indikator lainnya, sementara indikator ketiga yaitu alternatif pemecahan masalah menjadi indikator yang mengalami peningkatan paling rendah. Selain itu, tanggapan siswa terhadap pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berada pada kategori baik. Menurut siswa, pembelajaran menggunakan multimedia interaktif pada materi sistem pencernaan manusia dapat meningkatkan motivasi belajar.

### **B. Saran**

Sebagai saran untuk penelitian selanjutnya yang relevan, maka peneliti menyarankan beberapa hal yang harus diperhatikan, antara lain yaitu:

1. Untuk lebih meningkatkan efektivitas pembelajaran dimasa yang akan datang, maka perlu dilakukan pengembangan model dan teknologi yang berkenaan dengan pembuatan multimedia interaktif.
2. Sebaiknya ketika peneliti ingin menggunakan multimedia interaktif pada aplikasi *mobile*, peneliti perlu mempersiapkan jaringan *wireless* yang baik dilingkungan penelitian. Hal ini dilakukan untuk mengantisipasi agar seluruh siswa memperoleh kecepatan yang seimbang dalam mengakses informasi dari *website*.
3. Perlu pengembangan lebih lanjut dari penelitian ini misalnya dengan menggunakan konsep lain sebagai pembanding. Selain itu, untuk mengidentifikasi miskonsepsi peneliti perlu berupaya mengembangkan instrumen tes menjadi lebih baik.