

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SMA Negeri 1 Sungai Pinyuh Kabupaten Mempawah Kalimantan Barat, dapat disimpulkan sebagai berikut,

1. Terdapat pengaruh signifikan penggunaan media *courseware* interaktif terhadap pemahaman konsep hidrosfer peserta didik di kelas eksperimen 1. Dengan nilai rata-rata sebelum perlakuan (pretest) sebesar 60,49 dengan skor tertinggi 22 dan skor terendah 13, Nilai rata-rata sesudah perlakuan (posttest) sebesar 82,17 dengan skor tertinggi 27 dan skor terendah 20. Nilai rata-rata unjuk kerja peserta didik sebesar 54%.
2. Terdapat pengaruh signifikan penggunaan media audio visual terhadap pemahaman konsep hidrosfer peserta didik di kelas eksperimen 2. Dengan nilai rata-rata sebelum perlakuan (pretest) sebesar 63,84 dengan skor tertinggi 23 dan skor terendah 14, Nilai rata-rata sesudah perlakuan (posttest) sebesar 78,72 dengan skor tertinggi 26 dan skor terendah 19. Nilai rata-rata unjuk kerja peserta didik sebesar 40%.
3. Terdapat perbedaan pengaruh media *courseware* interaktif dan media audio visual terhadap pemahaman konsep hidrosfer peserta didik di kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2. Media *courseware* interaktif menunjukkan rata-rata pemahaman konsep yang lebih tinggi.

B. Implikasi

Implikasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media *courseware* interaktif berpengaruh sangat positif terhadap pemahaman konsep hidrosfer peserta didik di kelas eksperimen 1
2. Penggunaan media audio visual berpengaruh positif terhadap pemahaman konsep hidrosfer peserta didik di kelas eksperimen 2

3. Media *courseware* interaktif sangat tepat digunakan untuk pemahaman konsep pada Kompetensi Dasar 3.7 Dinamika Hidrosfer dan Dampaknya terhadap Kehidupan
4. Hasil penelitian merupakan bukti ilmiah bahwa penggunaan media *courseware* interaktif dan audio visual dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik untuk memahami konsep-konsep yang lebih rumit.

C. Rekomendasi

Adapun rekomendasi penelitian adalah sebagai berikut.

1. Sebelum menggunakan media *courseware* interaktif, sebaiknya guru dan peserta didik memahami teori-teori dasar dalam mengoperasikan komputer,
2. Sebelum penggunaan media *courseware* interaktif, sebaiknya guru menganalisis fasilitas pendukung, misalnya laboratorium komputer, komputer, bahan ajar dan sumberdaya listrik yang cukup,
3. Agar penggunaan media *courseware* interaktif lebih efektif, guru harus mengelola waktu dengan tepat.
4. Guru dalam memilih media yang akan digunakan hendaknya pandai dan paham mengenai karakteristik, gaya belajar peserta didik dan memilih metode yang tepat.
5. Kelemahan dari media *courseware* interaktif yang perlu diantisipasi adalah keragaman model komputer sering menyebabkan program *courseware* yang tersedia untuk satu model tidak cocok (kompatibel) dengan model lainnya.
6. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aspek pemahaman konsep interpretasi memiliki peningkatan paling rendah. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan memberikan visualisasi yang lebih sederhana terkait konsep dasar yang diajarkan, sehingga peserta didik mampu menyusun kembali pengetahuan yang diperoleh.