

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kegiatan pembelajaran menggunakan media animasi yang dilakukan siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Sumedang secara umum memperlihatkan hasil yang positif, baik untuk penguasaan konsep maupun motivasi belajar siswa. Penilaian terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh observer juga menunjukkan perolehan nilai kategori baik untuk kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama dua kali pertemuan.

Proses dalam kegiatan pembelajaran sangat berpengaruh terhadap tujuan pembelajaran termasuk pencapaian penguasaan konsep dan motivasi belajar. Kategori baik untuk kegiatan pembelajaran ini memperkuat bahwa data yang diperoleh untuk profil penguasaan konsep dan motivasi belajar siswa benar-benar sebagai hasil penggunaan media animasi dalam pembelajaran dan dapat memperkecil kesalahan data yang diakibatkan oleh proses kegiatan pembelajaran yang tidak sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

Adanya peningkatan rata-rata nilai *pretest* ke *posttest* menggambarkan pembelajaran dengan menggunakan media animasi dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa dalam materi sistem pernapasan khususnya subkonsep pertukaran gas O_2 dan CO_2 dalam tubuh manusia. Walaupun persentase siswa yang dapat mencapai nilai KKM sampai akhir *posttest* sedikit dan masih ada beberapa materi yang belum dikuasai dengan baik, namun secara umum media

animasi yang digunakan dalam pembelajaran cenderung dapat meningkatkan penguasaan materi, karena dengan menggunakan media animasi siswa belajar dengan menggunakan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus serta media ini memperhatikan suatu proses yang bergerak (simulasi proses) sehingga lebih mudah untuk memahami materi.

Bila dikelompokkan menurut jenjang kognitifnya, soal tipe C1 dan C2 adalah kelompok soal yang mengalami peningkatan jumlah siswa yang menjawab benar. Media animasi ternyata lebih baik dalam meningkatkan kemampuan mengingat dan memahami daripada kemampuan aplikasi dan analisis sehubungan dengan fungsi animasi sebagai media untuk mendeskripsikan proses yang abstrak menjadi lebih konkret.

Motivasi belajar siswa yang diukur menggunakan angket motivasi secara keseluruhan juga menggambarkan keadaan yang baik. Aspek motivasi belajar (Keller, 1987) yang paling muncul dalam pembelajaran menggunakan media animasi ini adalah kepuasan (*satisfaction*) dan perhatian (*attention*), tapi rata-rata skor yang diperoleh keempat aspek motivasi belajar ARCS tersebut masih dalam rentang kategori motivasi belajar yang baik. Hal ini menunjukkan bahwa media animasi dapat merangsang motivasi belajar siswa dengan baik khususnya dalam menjaga perhatian siswa selama pembelajaran dan siswa merasa sangat puas dalam mengikuti kegiatan pembelajaran untuk subkonsep pertukaran gas O₂ dan CO₂ dalam tubuh manusia dengan menggunakan media animasi.

B. Saran

Berdasarkan temuan-temuan dari penelitian yang dilakukan ternyata media animasi berperan baik dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik sehingga siswa merasakan suasana yang berbeda saat belajar. Dengan begitu, untuk menjaga semangat belajar siswa selama kegiatan pembelajaran, menggunakan tayangan animasi sebagai media pembelajaran dapat dijadikan salah satu solusi yang baik. Akan tetapi perlu diperhatikan beberapa hal dalam penggunaannya, diantaranya berkaitan dengan waktu penayangan, kondisi kelas dan kejelasan tampilan animasi yang digunakan. Media animasi juga hanya efektif dalam meningkatkan kemampuan mengingat dan memahami saja, jadi diperlukan penekanan yang mendalam atau penggunaan media pembelajaran pelengkap lainnya apabila siswa dituntut untuk menguasai kemampuan kognitif yang lain.

Hal lain yang perlu diperhatikan adalah bahasa yang digunakan dalam media animasi yang digunakan. Siswa ternyata kesulitan dalam memahami media animasi yang berbahasa Inggris sekalipun di sekolah kategori RSBI. Perlu ditambahkan *subtitle* dalam bahasa Indonesia atau dibuat animasi dalam versi Indonesia. Media animasi ini sangat menarik bagi siswa dan dapat meningkatkan semangat belajar. Sangat disayangkan apabila isi dari media animasi tidak dipahami hanya dikarenakan kendala penggunaan bahasa.

Skripsi ini pun disadari masih terdapat banyak kekurangan terutama dalam kegiatan penelitian menyangkut rancangan penelitian yang dilakukan. Penelitian ini dilakukan terhadap sejumlah siswa dalam satu kelas. Saat pelaksanaan

kegiatan pembelajaran, jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran pada pertemuan pertama dan kedua berbeda sehingga banyak data yang tidak lengkap dan akhirnya tidak terpakai. Lebih baik jika sampel yang diambil lebih dari satu kelas, untuk menghindari terjadinya kekurangan data walaupun tidak salah jika data yang digunakan sedikit jumlahnya apabila metode penelitian yang digunakan sudah baik dan benar.

Beberapa instrumen yang digunakan dalam penelitian yaitu, soal *pretest-posttest* dan angket motivasi belum merata dari komposisi kategori yang diujikannya baik itu menurut jenjang kognitif untuk soal *pretest-posttest* maupun menurut kategori aspek motivasi untuk angket. Soal *pretest-posttest* akan lebih baik jika komposisi soal C1, C2, C3 dan C4-nya merata atau bahkan ditambah dengan soal C5 dan C6 sehingga jenjang kognitif yang tergambar lebih luas. Begitupula dengan pernyataan pada angket motivasi. Komposisi pernyataan dengan kategori *attention*, *relevance*, *confidence* dan *satisfaction* jumlahnya harus sama dalam pernyataan positif dan negatif. Hal ini akan lebih memudahkan untuk menentukan kemunculan kategori yang satu bila dibandingkan dengan kategori lainnya.