

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Proporsi miskonsepsi yang terjadi pada peserta didik ketika penjelasan materi dilakukan melalui pembelajaran konvensional, yaitu: pada soal nomor 1 terdapat 16 peserta didik, pada soal nomor 2 terdapat 9 peserta, pada soal nomor 3 terdapat 15 peserta didik, pada soal nomor 4 terdapat 8 peserta didik, pada soal nomor 5 terdapat 6 peserta didik, pada soal nomor 6 terdapat 19 peserta didik, pada soal nomor 7 terdapat 6 peserta didik, pada soal nomor 8 terdapat 10 peserta didik, pada soal nomor 9 terdapat 6 peserta didik, pada soal nomor 10 terdapat 8 peserta didik.
2. Proporsi miskonsepsi yang terjadi pada peserta didik ketika pembelajaran dilakukan menggunakan bantuan multimedia interaktif, yaitu: pada soal nomor 1 terdapat 2 peserta didik, pada soal nomor 2 terdapat 1 peserta, pada soal nomor 3 tidak ada peserta didik yang masuk kategori miskonsepsi, pada soal nomor 4 terdapat 1 peserta didik, pada soal nomor 5 tidak ada peserta didik yang masuk kategori miskonsepsi, pada soal nomor 6 terdapat 5 peserta didik, pada soal nomor 7 terdapat 9 peserta didik, pada soal nomor 8 terdapat 4 peserta didik, pada soal nomor 9 terdapat 1 peserta didik, pada soal nomor 10 terdapat 3 peserta didik.

3. Pada soal nomor 1 terjadi pengurangan miskonsepsi sebesar 46.67%, pada soal nomor 2 terjadi pengurangan miskonsepsi sebesar 26.7%, pada soal nomor 3 terjadi pengurangan miskonsepsi sebesar 50%, pada soal nomor 4 terjadi pengurangan miskonsepsi sebesar 23.33%, pada soal nomor 5 terjadi pengurangan miskonsepsi sebesar 20%, pada soal nomor 6 terjadi pengurangan miskonsepsi sebesar 46.67%, pada soal nomor 7 terjadi peningkatan jumlah peserta didik yang masuk kategori miskonsepsi sebesar 6.67%, pada soal nomor 8 terjadi pengurangan miskonsepsi sebesar 20%, pada soal nomor 9 terjadi pengurangan miskonsepsi sebesar 16.67%, pada soal nomor 10 terjadi pengurangan miskonsepsi sebesar 16.66%.
4. Data hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif sangat sesuai dalam upaya mengurangi miskonsepsi yang dialami peserta didik. Hal ini terlihat dari besarnya penurunan persentase jumlah peserta didik yang mengalami miskonsepsi diiringi meningkatnya jumlah peserta didik yang memahami konsep pada kompetensi dasar memelihara komponen sistem bahan bakar pada motor bensin.

B. Saran

Setelah melaksanakan dan membahas hasil penelitian studi komparasi pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dengan pembelajaran konvensional untuk mengurangi miskonsepsi peserta didik pada kompetensi dasar memelihara komponen sistem bahan bakar pada motor bensin, peneliti data merekomendasikan beberapa masukan yang kiranya dapat dijadikan pertimbangan

untuk kemajuan dalam pembelajaran. Peneliti memberikan masukan sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik diharapkan agar berhati-hati dalam mempelajari materi yang bersifat abstrak, karena materi pelajaran yang bersifat abstrak dapat menyebabkan miskonsepsi dan miskonsepsi ini akan menjadi gangguan dalam mempelajari materi pelajaran selanjutnya.
2. Bagi guru mata pelajaran
 - a. Menerapkan pembelajaran dengan multimedia interaktif, terutama pada mata pelajaran yang sangat memerlukan pemahaman konsep yang menimbulkan miskonsepsi dan mudah dijelaskan dengan menggunakan media gambar ataupun pertunjukan simulasi.
 - b. Memperdalam pengetahuan mengenai pembuatan multimedia interaktif, sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran.
3. Bagi pihak sekolah
 - a. Memberikan dukungan yang bersifat memajukan pelaksanaan pembelajaran dengan multimedia interaktif baik itu berupa sarana ataupun prasarana.
 - b. Merekomendasikan guru mata diklat agar berupaya menyusun media pembelajaran multimedia interaktif, khususnya bagi mata pelajaran yang memerlukan penjelasan dengan menggunakan multimedia.

4. Bagi peneliti
 - a. Berupaya mengembangkan dan membenahi penyusunan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif agar menghasilkan kualitas media yang lebih baik.
 - b. Membenahi segala kekurangan dalam penelitian, sehingga dapat dihasilkan temuan-temuan baru yang dapat memberikan sumbangan positif bagi kemajuan di bidang pengajaran khususnya pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif.

