

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan tujuan penelitian dan pembahasan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran animasi dalam pembelajaran pada dasar kompetensi kejuruan dasar-dasar permesinan, dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Perubahan hasil belajar siswa yang menggunakan media animasi pada mata pelajaran dasar kompetensi kejuruan dasar-dasar permesinan, dengan kompetensi dasar mengenal ilmu statika dan tegangan, dapat dilihat dari rata-rata nilai *pre-test* sebesar 57 berubah menjadi 79,8 (rata-rata nilai *post-test*). Hal ini menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar pada siswa yang menggunakan media animasi / kelas eksperimen dengan N-Gain sebesar 0,57.
2. Perubahan hasil belajar siswa yang menggunakan media tanpa animasi (kelas kontrol) pada mata pelajaran dasar kompetensi kejuruan dasar-dasar permesinan, dengan kompetensi dasar mengenal ilmu statika dan tegangan, memiliki nilai *pre-test* sebesar 57,6 berubah menjadi 69,6 dilihat dari hasil *post-test*nya, dengan N-Gain sebesar 0,27.
3. Peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan media animasi (kelas eksperimen), dengan media tanpa animasi (kelas kontrol) terdapat perbedaan yaitu N-Gain yang diperoleh dari kelas eksperimen sebesar 0,57, sedangkan N-Gain kelas kontrol sebesar 0,27, dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa peningkatan prestasi belajar kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, penulis mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa diharapkan membantu dan mempermudah proses pembelajaran mengenai materi Dasar-Dasar Permesinan.

Salman Alfarizi, 2013

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI

UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA DASAR KOMPETENSI KEJURUAN DASAR-DASAR PERMESINAN

University in Bandung Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu |
Perpustakaan.upi.edu

2. Bagi Guru Mata Pelajaran Produktif diharapkan dapat menjadi bahan masukan untuk menggunakan media pembelajaran animasi dalam melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar di kelas agar menghasilkan kualitas hasil belajar yang lebih baik.
3. Bagi Pihak Sekolah
 - a. Diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan masukan dalam menerapkan inovasi media pembelajaran, khususnya dalam pengadaan media pembelajaran guna meningkatkan mutu pendidikan.
 - b. Memberikan dukungan yang bersifat memajukan pelaksanaan pembelajaran dengan multimedia khususnya media animasi baik itu berupa sarana ataupun prasarana.
 - c. Merekomendasikan setiap guru mata pelajaran agar berupaya menyusun media pembelajaran animasi, khususnya bagi mata pelajaran yang memerlukan penjelasan dengan menggunakan multimedia.
4. Bagi Peneliti Lanjutan
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat membuka wawasan sebagai bahan masukan bagi penelitian-penelitian lebih lanjut mengenai media pembelajaran.
 - b. Membenahi segala kekurangan dalam penelitian, sehingga dapat dihasilkan temuan baru yang dapat memberikan sumbangan positif bagi kemajuan di bidang pembelajaran khususnya pembelajaran dengan menggunakan multimedia.