

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan kesimpulan, sebagai hasil analisis data yang sesuai dengan perumusan masalah dari kegiatan penelitian berdasarkan hasil pengolahan data, sehingga akan didapat suatu rumusan informasi yang real dan objektif. Adapun pokok-pokok yang dibahas dalam bab ini adalah terdiri dari kesimpulan, implikasi dan saran.

### A. Kesimpulan

Setelah mengalami proses penelitian dan mendapatkan hasil analisa data yang sesuai dengan perumusan masalah. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar kelompok siswa yang menggunakan media animasi 3D lebih baik dibandingkan dengan kelompok siswa yang menggunakan media yang biasa digunakan oleh guru ( media 2 dimensi) pada mata pelajaran kimia.

Secara khusus, kesimpulan penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. 1. Penggunaan media animasi 3D tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek pengetahuan dalam mata pelajaran kimia kelas XI SMA Kartika Siliwangi 2 Bandung.
2. 2. Penggunaan media animasi 3D memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek pemahaman dalam mata pelajaran kimia kelas XI SMA Kartika Siliwangi 2 Bandung.
3. 3. Penggunaan media animasi 3D memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek penerapan dalam mata pelajaran kimia kelas XI SMA Kartika Siliwangi 2 Bandung.

### B. Implikasi

Llsnawati, 2009

Setelah terdapat kesimpulan hasil penelitian yang telah dilakukan, penelitian ini

memberikan beberapa implikasi sebagai berikut :

1. 1. Penggunaan media animasi 3D terbukti efektif terhadap kegiatan belajar mengajar dalam mencapai tujuan belajar yang berupa peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kimia kelas XI SMA Kartika Siliwangi 2 Bandung. Sehingga penggunaan media animasi 3D dalam pembelajaran dapat dimanfaatkan pada sekolah-sekolah lain untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. 2. Media pembelajaran yang berupa animasi 3D cukup baik digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar dibandingkan dengan media yang biasa digunakan oleh guru ( media 2 dimensi ). Hal ini disebabkan karena penggunaan media animasi 3D memberikan rangsangan kepada siswa dalam bentuk imajinasi, ide motivasi untuk lebih memahami materi pembelajaran. hal ini karena dengan media animasi 3D siswa dapat melihat ilustrasi gambar yang lebih komprehensif dan menarik serta terlihat nyata mengenai larutan asam basa dan sejenisnya dibandingkan dengan media (2 dimensi )

### C. Saran-saran

Pada bagian akhir dalam laporan penelitian ini penulis mencoba

mengemukakan saran-saran sebagai berikut :

1. 1. Saran bagi guru Disarankan agar guru dalam proses pembelajaran dapat menggunakan berbagai metode mengajar yang lebih bervariasi, diantaranya dengan menggunakan media animasi yang berbentuk CD interaktif yang sangat membantu dalam membentuk imajinasi, ide, serta motivasi siswa dalam belajar.
- .2. Saran bagi kepala sekolah  
. Disarankan kepada kepala sekolah memberikan pelatihan-pelatihan bagi guru, khususnya terhadap guru kimia mengenai penggunaan media animasi 3D serta memfasilitasi alat alat Bantu yang berhubungan dengan media animasi 3D seperti infokus dan VCD player.
- .3. Saran bagi siswa  
. Diharapkan siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dengan adanya berbagai jenis media, sesuai dengan pendapat siswa mengenai pemanfaatan media animasi 3D yang sangat menarik digunakan di kelas, diharapkan siswa lebih menguasai materi larutan asam dan basa.
2. 4. Saran bagi Jurusan kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Bagi Jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan diharapkan dapat

mengembangkan perkuliahan yang berhubungan dengan media animasi 3D, yang

diharapkan dapat lebih melengkapi sarana dan prasarana yang berhubungan dengan mata kuliah media 3D dan animasi.

5. Saran bagi peneliti selanjutnya Kepada peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat ditindaklanjuti, karena masih jarangny penelitian ang mengkaji media animasi 3D dalam jurusan kurikulum dan Teknologi Pendidikan. untuk itu disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian dengan mencoba jenis media lainnya maupun melibatkan variabel-variabel lainnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohammad (1992). Strategi Penelitian Pendidikan. Bandung : Angkasa
- Ari,(2008). Apakah design Grafis itu?, Tersedia di : <http://aridesign.blogspot.com/apakah-design-grafis.html> (13 Februari 2008)
- Arifin, M (2004). Evaluasi Pembelajaran yang berorientasi pada kurikulum 2004 . Makalah yang tidak diterbitkan
- Arikunto, Suharsimi. (2006). Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik). Jakarta : Rineka Dipta
- Arsyad, Azhar (2002). Media Pengajaran. Jakarta:Raja Grafindo Persada.
- Bukhori, Ahmad. (2004). Pengaruh Pendidikan dan Pelatihan In House Training Kurikulum Berbasis Kompetensi Terhadap Guru. Skripsi UPI Bandung : Tidak Diterbitkan
- Furqon. (2004). Statistika Terapan Untuk Penelitian. Bandung : Alfabeta
- Galilée, Paris, (2005). "Philospohie Magazine", Tersedia di : [http://freelist.org/Philospohie Magazine](http://freelist.org/Philospohie%20Magazine).(Juli 2006)
- Hermawan, Asep Herry, dkk (2003). Pengembangan Model Pembelajaran berbasis Komputer (teori dan Praktek). Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan UPI : Bandung
- Hamalik, O (1980). Media Pendidikan. Bandung : Alumni/1980/BDG

Llsnawati, 2009

Haney dan Ulmer, (1981). Media grafis, Tersedia di :  
<http://id.wikipedia.org/wiki/media-grafis>. (22 Juli 2008)

Kustandi, Cecep. (2004). Efektivitas Penggunaan Program Pembelajaran Interaktif Model Tutorial Berbasis Multi Software Terhadap Hasil Belajar Siswa. Skripsi Sarjana FIP UPI Bandung: tidak diterbitkan

Mulyadi, Rida (2006). Skripsi Penggunaan Computer Based Instruction Model Simulasi Dalam Pembelajaran Sains Pada Siswa Kelas V SD Islam Al-Amanah. Bandung : Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Margono. (2005). Metodologi Peneitian Pendidikan. Jakarta : Rineka Cipta.

Robert Heinich Dkk (1993). Instructional Media (and the new technologies of instruction). New York : Mcmillan Publishing.

Rosengren, Karl Erik. (2008). Media massa, Pengaruh media massa pada budaya, Fungsi-fungsi media massa pada budaya, Tersedia di :  
<http://id.wikipedia.org/wiki/mass-media> (7 Mei 2008.)

Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad (2001). Media Pengajaran. Bandung : Sinar Baru Algensindo.

Sudjana, Nana dan Ibrahim, R. (2001). Penelitian dan Penilaian Pendidikan. Bandung : Sinar baru Algesindo.

Sugiyono, Dr. (2004) Statistik untuk Penelitian. Bandung : Alfabeta

Sugiyono.(2007). Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan kualitatif, kuantitatif dan R&D). Bandung : Alfabeta

Sukmadinata, Nana Syaodih. (2007). Metodologi penelitian Pendidikan.  
Bandung : Remaja Rosdakarya

Sulaeman, D. (1988). Teknologi/Metodologi Pengajaran, Jakarta : Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan

Teknologi Pendidikan Wordpress (2003). Prinsip pengembangan media pendidikan  
<http://id.wikipedia.org/wiki/mass-media> (7 Mei 2008.)

Usman (2001). Nilai atau manfaat media, Tersedia di <http://niceceu.blogspot.com> (30

Llsnawati, 2009

September 2006)

-----, (2008) Design Grafis, Tersedia di: <http://id.wikipedia.org/wiki/design-grafis> (22 Juli 2008.)

-----,(2008). Kategori Majalah, Tersedia di :[http://id.wikipedia.org/wiki/ kategori-majalah](http://id.wikipedia.org/wiki/kategori-majalah) (30 Juli 2008)

-----,(2008). Majalah, Tersedia di : <http://id.wikipedia.org/wiki/majalah> (30 Juli 2008)



Llsnawati, 2009