

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data yang telah dilaksanakan, maka dapat diperoleh kesimpulan dari penelitian ini.

A. Kesimpulan

Berdasarkan gambaran hasil analisis data yang diperoleh selama penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran Sains di Sekolah Dasar dengan menggunakan *Computer Assisted Instruction* model *Games* dengan satu komputer lebih baik daripada siswa yang menggunakan pembelajaran berkelompok. Hal tersebut dapat dilihat dari perolehan hasil belajar pada ranah kognitif siswa kelas eksperimen yang menggunakan *Computer Assisted Instruction* model *Games* dengan satu komputer lebih tinggi apabila dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang menggunakan Pembelajaran Berkelompok pada kelas kontrol.

Setelah dilakukan penelitian dan menganalisa data temuan di Lapangan maka secara khusus diambil kesimpulan sebagai berikut :

- a) Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar dengan menggunakan *Computer Assisted Instruction* model *Games* dengan satu komputer lebih baik daripada siswa yang menggunakan pembelajaran berkelompok pada ranah kognitif aspek pengetahuan siswa.
- b) Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar dengan menggunakan *Computer Assisted Instruction* model *Games* dengan satu komputer lebih baik

daripada siswa yang menggunakan pembelajaran berkelompok pada ranah kognitif aspek pemahaman siswa.

- c) Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar dengan menggunakan *Computer Assisted Instruction* model *Games* dengan satu komputer lebih baik daripada siswa yang menggunakan pembelajaran berkelompok pada ranah kognitif aspek penerapan siswa.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian yang telah dipaparkan diatas, berikut ini dikemukakan saran-saran berkenaan dengan kegiatan penelitian yang telah dilaksanakan :

1. Untuk Guru

- a) Penggunaan *Computer Assisted Instruction* model *Games* diharapkan dapat dipergunakan sebagai alternatif media bagi guru dalam mengajar, sehingga dapat lebih meningkatkan kualitas pembelajaran.
- b) Penggunaan program *Computer Assisted Instruction* model *Games* dalam mata pelajaran Sains diharapkan dapat memberikan motivasi kepada guru dalam mengembangkan kreativitas mereka dalam menyusun dan merancang metode dan media pengajaran, khususnya menggunakan teknologi komputer.

2. Untuk Kepala Sekolah

Kepala Sekolah sebagai pengambil keputusan diharapkan dapat memberikan perhatian terhadap penggunaan metode-metode baru proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas PBM di sekolah, seperti dengan menggunakan *Computer Assisted Instruction* model *Games*.

3. Untuk Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

- a) Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu alternatif dalam mengembangkan program pembelajaran dalam bentuk *Computer Assisted Instruction*.
- b) Perangkat lunak atau *software* yang dihasilkan dari proses pembelajaran berbasis komputer diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan mata kuliah Pembelajaran Berbasis Komputer yang diberikan di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UPI.
- c) Kerjasama dengan pihak sekolah lebih ditingkatkan lagi dalam rangka memfasilitasi proses pembelajaran dan juga sebagai wujud kepedulian terhadap pengembangan media pendidikan.

4. Untuk Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menindaklanjuti hasil penelitian ini dengan mengkaji lebih dalam lagi tentang penggunaan *Computer Assisted Instruction* Model *Games* pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi, serta dengan populasi yang lebih besar.