

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada Bab IV dapat disimpulkan bahwa untuk konsep sistem saraf pada manusia, *software* multimedia interaktif lebih efektif didalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa dibandingkan dengan media carta, hal itu dapat dilihat dari rata-rata peningkatan penguasaan konsep siswa pada kelas eksperimen secara umum lebih tinggi dibandingkan rata-rata peningkatan penguasaan konsep siswa dikelas kontrol yang menggunakan carta sebagai media pembelajarannya, hal itu terlihat dari rata-rata nilai Gain kelompok eksperimen (29,74) yang lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai Gain kelompok kontrol (9,48), hal itu diperkuat dengan nilai rata-rata N-Gain kelompok eksperimen yang termasuk kriteria **sedang** (0,50), sedangkan nilai rata-rata N-Gain kelompok kontrol termasuk kedalam kriteria **rendah** (0,20). Rata-rata skor akhir siswa setelah dilakukan pembelajaran (post-test) pada kelas eksperimen adalah 71,82, sedangkan rata-rata post-test siswa pada kelas kontrol yang menggunakan carta sebagai media pembelajarannya hanya 66,62, sehingga berdasarkan standar ketuntasan belajar yang ditetapkan sekolah yaitu 70, maka rata-rata siswa kelompok eksperimen tersebut masuk kedalam kategori cukup dan dinyatakan lulus sedangkan rata-rata siswa pada kelas kontrol masuk kedalam kategori rendah dan dinyatakan tidak lulus.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan maka penulis mencoba menyampaikan saran-saran yang kiranya dapat menjadi pertimbangan bagi pihak-pihak terkait. Saran-saran tersebut adalah:

1. Bagi Peneliti (untuk penelitian berikutnya)

Saran bagi penelitian berikutnya, agar mencoba meneliti penggunaan *software* multimedia interaktif ini untuk konsep biologi yang lain (terutama yang berkaitan dengan proses), agar efektivitas *software* multimedia interaktif ini dapat lebih jelas dan lebih terukur.

2. Bagi Sekolah

Merekomendasikan *software* multimedia interaktif sebagai salah satu media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan oleh guru didalam proses belajar mengajar agar prestasi belajar siswa dapat ditingkatkan menjadi lebih baik lagi.

3. Bagi Guru

Meningkatkan kreativitas dalam menciptakan atau menggunakan media-media yang baru seperti halnya *software* multimedia interaktif, karena dengan menggunakan media yang bervariasi dan yang sesuai dengan karakteristik materi yang akan disampaikan, maka guru tidak akan mengalami kesulitan bahkan akan terbantu dalam menyampaikan materi tersebut dan jika materi tersebut dapat disampaikan dengan baik maka kemungkinan besar siswa pun akan lebih cepat memahaminya, dan jika sudah paham maka sudah tentu hasilnya adalah peningkatan prestasi siswa.

4. Bagi Siswa

Selain guru, siswa pun hendaknya mengembangkan kreativitas dalam belajar, misalnya membuat sendiri software multimedia interaktif sebagai media belajarnya sendiri dengan menggunakan software-software yang sederhana yang dapat dikuasai dengan mudah sesuai dengan kemampuannya misalnya *Microsoft PowerPoint* atau *Macromedia Authorware*. Software kreasi sendiri pastinya akan lebih menarik dibandingkan buatan orang lain karena dapat disesuaikan dengan keinginan pembuatnya (misalnya dengan font yang berwarna-warni, warna latar belakang dan lain-lain) dengan tanpa mengurangi bobot materinya, dan setelah jadi software tersebut bisa dimasukkan ke flash disk, MP3 Player, atau MP4 Player yang sudah banyak dimiliki para siswa, sehingga ketika dia menggunakan komputer (baik ketika dia sedang di warnet ataupun di rental komputer) dia bisa sambil belajar dengan menggunakan software multimedia interaktif yang dibuatnya. Kelebihan yang dimiliki software multimedia interaktif ditambah dengan motivasi siswa dan intensitas belajar yang tinggi diharapkan dapat menghasilkan peningkatan prestasi belajarnya.

