

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini dipaparkan kesimpulan hasil penelitian serta saran-saran yang diharapkan dapat dijadikan dasar penelitian selanjutnya berkenaan kemampuan afektif dan psikomotor di masa yang akan datang.

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka yang dapat diambil kesimpulan adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik yang mendapatkan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif model *drill and practice* ditinjau dari hasil tes, menunjukkan bahwa rata-rata peningkatan hasil belajar (*N-Gain*) termasuk dalam kategori sedang.
2. Hasil belajar peserta didik yang mendapatkan pembelajaran tidak menggunakan multimedia interaktif ditinjau dari hasil tes, menunjukkan bahwa rata-rata peningkatan hasil belajar (*N-Gain*) termasuk dalam kategori sedang.
3. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis antara *N-Gain* menunjukkan terdapat perbedaan yang berarti antara peningkatan hasil belajar peserta didik yang pembelajarannya menggunakan multimedia interaktif model *drill and practice* dengan peningkatan hasil belajar peserta didik yang mendapatkan pembelajaran tidak menggunakan multimedia interaktif.

B. Saran

Setelah melaksanakan dan membahas hasil penelitian, penulis merekomendasikan beberapa masukan yang kiranya dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk kemajuan dalam pembelajaran. Penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, berupaya mengembangkan penyusunan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif agar menghasilkan kualitas media yang lebih baik sehingga dapat memberikan sumbangan positif di bidang pengajaran.
2. Bagi peserta didik, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga standar batas minimum kelulusan dapat tercapai.
3. Bagi Guru, penerapan multimedia interaktif model *drill and practice* dalam pembelajaran perawatan sistem transmisi manual ini diharapkan dapat menjadi suatu alternatif dalam melaksanakan pembelajaran
4. Bagi Sekolah, memberikan dukungan yang bersifat memajukan pelaksanaan pembelajaran dengan multimedia interaktif baik berupa pelatihan, sarana maupun prasarana.