

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata *post test* pada kedua kelas penelitian. Nilai rata-rata *post test* pada kelas yang menggunakan Multimedia Animasi Tiga Dimensi lebih tinggi daripada kelas yang menggunakan media OHP.
2. Tingkat kelulusan pada kelas yang menggunakan Multimedia Animasi Tiga Dimensi lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang menggunakan media OHP.
3. Peningkatan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan Multimedia Animasi Tiga Dimensi lebih baik dibandingkan dengan kelas yang menggunakan media OHP.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis mencoba menyampaikan beberapa saran yang kiranya dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak-pihak terkait. Penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi guru mata pelajaran
 - a. Penggunaan Multimedia Animasi Tiga Dimensi terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa, terutama pada materi pelajaran yang banyak menjelaskan tentang bentuk, definisi, fungsi dan proses kerja dari suatu alat, sehingga disarankan guru dapat menerapkan media pembelajaran ini dalam materi pelajaran yang memiliki karakteristik yang sama.
 - b. Salah satu hambatan dari penggunaan Multimedia Animasi Tiga Dimensi adalah masih sedikitnya guru yang mampu membuat media pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, disarankan guru memperdalam pengetahuan mengenai pembuatan Multimedia Animasi Tiga Dimensi, sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran.
2. Bagi Kepala sekolah
 - a. Memberikan dukungan untuk memajukan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Multimedia Animasi Tiga Dimensi baik berupa sarana ataupun prasarana.
 - b. Merekomendasikan pada guru mata pelajaran agar berupaya menyusun Multimedia Animasi Tiga Dimensi sebagai media pembelajaran, khususnya bagi mata pelajaran yang memerlukan penjelasan dengan menggunakan multimedia.
4. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian-penelitian yang serupa dapat dikembangkan untuk topik-topik kompetensi yang lainnya, terutama pada aspek afektif dan psikomotor.

5. Bagi pihak yang terkait dengan pengadaan media pembelajaran, diarankan agar mengupayakan penyusunan Multimedia Animasi Tiga Dimensi untuk berbagai jenjang pendidikan dan berbagai mata pelajaran agar produknya dapat digunakan untuk kemajuan di bidang pendidikan.

