

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian ini, maka diperoleh *software* multimedia interaktif dengan karakteristik sebagai berikut: (a) Materi disajikan dengan menggunakan pendekatan induktif dan berorientasi pada konteks, sehingga siswa dapat merumuskan dan membangun konsep berdasarkan contoh-contoh nyata yang ada di sekitarnya; (b) Menyajikan dampak negatif dari adanya ketidakseimbangan pH darah; (c) Memvisualisasikan konsep kesetimbangan kimia yang bersifat abstrak dengan menampilkan gambar, video, animasi, dan simulasi interaktif; (d) Mengembangkan pembelajaran mandiri; (e) Berorientasi pada pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student center*); (f) Rumusan tujuan pembelajaran mengacu pada standar kompetensi, kompetensi dasar, dan dimensi literasi sains; (g) Menyajikan konsep terpadu dengan tema kesetimbangan kimia dalam makhluk hidup dan industri.

*Software* multimedia interaktif kesetimbangan kimia ini digunakan pada semua tahapan pembelajaran STL. *Software* multimedia interaktif ini digunakan guru dalam menyampaikan materi pada tahap kontak dan curiositi, sedangkan pada tahap elaborasi, nexus, pengambilan keputusan dan evaluasi digunakan oleh siswa dengan bimbingan guru.

Hasil implementasi pembelajaran kesetimbangan kimia dengan menggunakan *software* multimedia interaktif ini dapat meningkatkan literasi sains siswa. Pada aspek konten terjadi peningkatan sebesar 53% (kategori sedang). Pada aspek konteks aplikasi terjadi peningkatan sebesar 57,8% (kategori sedang). Pada aspek proses terjadi peningkatan sebesar 75,1% (kategori tinggi), dan pada aspek sikap sains siswa terjadi peningkatan sebesar 54,1% (kategori sedang). Peningkatan tertinggi terjadi pada aspek proses dan terendah pada aspek konten.

## **B. Saran**

Adapun saran-saran demi perbaikan model pembelajaran ini antara lain: agar menghasilkan dampak yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan maka *software* multimedia interaktif ini harus digunakan dengan pengelolaan waktu yang cukup dan efisien, *software* multimedia yang dihasilkan belum dapat memberikan kontribusi yang maksimal untuk mamantapkan konsep-konsep yang bersifat hitungan sehingga diperlukan penguatan dengan penambahan jam pelajaran, *software* multimedia interaktif ini masih perlu perbaikan terutama pada simulasi percobaan serta konsep-konsep yang bersifat mikroskopik, dan untuk melihat adanya pengaruh penggunaan *software* multimedia interaktif terhadap peningkatan literasi sains sebaiknya digunakan kelas kontrol.