

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Setelah dilakukan pengamatan dan evaluasi dalam dua siklus dengan hasil tersebut di atas, maka dapat diperoleh simpulan sebagai berikut :

- 1) Berdasarkan hipotesis tindakan yaitu melalui penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar membuat gambar 3 dimensi, dan hasil tindakan yaitu pra tindakan 55% (12 siswa) tuntas dan nilai rata-rata 70, selanjutnya menjadi 76% (22 siswa) tuntas dan nilai rata-rata 75,38 pada siklus I dan meningkat menjadi 97% (28 siswa) tuntas dan rata-rata 80,07 pada siklus II sehingga dapat disimpulkan baik secara empirik maupun teoritik bahwa melalui penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar membuat gambar 3 dimensi.
- 2) Berdasarkan hipotesis tindakan yaitu melalui penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan aktivitas belajar membuat gambar 3 dimensi hasil tindakan yaitu pra tindakan 47,07% menjadi 58,22% pada siklus I dan meningkat menjadi 77,13% pada siklus II, sehingga dapat disimpulkan baik secara empirik maupun teoritik bahwa melalui penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan aktivitas belajar membuat gambar 3 dimensi.
- 3) Berdasarkan simpulan pertama dan kedua di atas, dapat disimpulkan bahwa melalui penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar membuat gambar 3 dimensi bagi siswa Kelas XI Multimedia SMK Kristen 1 Surakarta pada semester 3 Tahun Pelajaran 2017/2018

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian bahwa melalui penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar membuat gambar 3 dimensi sekaligus peningkatan aktivitas belajar siswa, maka disarankan sebagai berikut :

- 1) Penggunaan multimedia interaktif dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran.
- 2) Melalui penggunaan multimedia interaktif meningkatkan aktivitas dan hasil belajar membuat gambar 3 dimensi, apabila mengajar disarankan untuk dapat digunakannya.
- 3) Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut karena untuk materi yang berbeda belum tentu dapat digunakan.
- 4) Kelemahan penggunaan multimedia interaktif perlu diantisipasi

