

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam membangun dan merancang implementasi model *learning cycle 5e* pada multimedia pembelajaran berbasis animasi untuk meningkatkan aspek kognitif siswa SMK pada materi routing, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Tahap-tahap yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan implementasi model *learning cycle 5e* pada multimedia pembelajaran berbasis animasi untuk meningkatkan aspek kognitif siswa SMK pada materi routing adalah tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap penilaian.
2. Implementasi model *learning cycle 5e* pada multimedia pembelajaran berbasis animasi, hasilnya dapat meningkatkan aspek kognitif siswa. Hal tersebut dapat terlihat dari hasil peningkatan pretest dan posttest. Berdasarkan data dari nilai pretest diperoleh rata-rata 40.29 kemudian setelah menggunakan multimedia diperoleh hasil posttest dengan rata-rata 69.55. Dari hasil analisis gain, indeks gain yang didapatkan sebesar 0.5. Peningkatan yang diperoleh tergolong “Sedang”.
3. Implementasi model *learning cycle 5e* pada multimedia pembelajaran berbasis animasi untuk meningkatkan aspek kognitif siswa SMK pada materi routing mendapatkan respon positif dari responden yang merupakan siswa kelas XI TKJ 2 SMK Negeri 2 Bandung. Hal tersebut dapat terlihat dari perolehan angket yang mendapatkan presentase sebesar 82.11% yang dapat dikategorikan “Sangat Baik”.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan, diantaranya:

1. Pembelajaran dengan model *learning cycle 5e* menggunakan multimedia berbasis animasi dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan aspek kognitif siswa pada mata pelajaran rancang bangun jaringan khususnya materi dasar-dasar routing, oleh karena itu diharapkan guru mata pelajaran dapat mengembangkan model pembelajaran ini sesuai dengan materi yang akan disampaikan.
2. Untuk mengetahui faktor apa yang paling berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa, diharapkan penelitian berikutnya agar meneliti pengaruh dari faktor-faktor yang menunjang peningkatan kemampuan kognitif seperti keadaan siswa, model pembelajaran, media, guru, lingkungan, sarana dan prasarana.
3. Dalam tahap explorasi pada media diperjelas proses eksplorasinya.
4. Dalam tahap explanation sebaiknya siswa yang membuat rangkuman.
5. Jika kedepannya multimedia pembelajaran berbasis animasi ini akan dikembangkan lagi, maka perhatikan di setiap tahap model pembelajaran tersebut agar model yang diterapkan di multimedia sesuai.
6. Sebaiknya asset yang digunakan dalam multimedia berhubungan dengan materi yang akan disampaikan.
7. Apabila kedepannya multimedia ini akan di kembangkan dan ujitobakan ke siswa, sebaiknya saat penelitian lebih bagus dibuat videonya ketika pembelajaran dengan menggunakan multimedia atau didokumentasikan agar tahap-tahap model pembelajaran dan materi yang diintegrasikan kedalam multimedia agar lebih jelas jika akan didemokan.