

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan penalaran yang diajarkan dengan model pembelajaran langsung yang berorientasi pada animasi flash lebih baik daripada kemampuan penalaran yang diajarkan secara konvensional materi luas permukaan dan volume bangun ruang di kelas VIII SMP Negeri 1 Binjai.
2. Implementasi proses pembelajaran yang diajarkan dengan model pembelajaran langsung yang berorientasi pada media animasi flash berlangsung dengan baik sekali. Dimana guru dapat menerapkan atau bertindak sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya.

5.2 SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, ada beberapa pesan yang perlu disampaikan antara lain:

1. Bagi kepala sekolah agar menambahkan komputer untuk guru mengajar dengan program animasi flash
2. Bagi guru dapat menjadikan model pembelajaran langsung yang berorientasi pada animasi flash sebagai pembelajaran alternatif untuk meningkatkan kemampuan penalaran siswa khususnya pada materi luas permukaan dan volume bangun ruang.
3. Bagi guru yang ingin mengajar dengan model pembelajaran langsung yang berorientasi pada animasi flash sebaiknya setiap siswa diberikan kesempatan menggunakan media animasi flash di komputer dengan paling sedikit 3 orang dalam 1 komputer, mengajak siswa untuk berperan aktif, dan tidak monoton di depan kelas.

4. Bagi siswa agar terlibat lebih aktif dalam pembelajaran seperti mengeluarkan ide-ide. Sehingga pengetahuan yang didapatkan adalah pengetahuan bermakna yang bukan sekedar hapalan yang selanjutnya dapat diaplikasikan untuk menyelesaikan soal-soal yang berkenaan dengan penalaran matematika
5. Diharapkan kepada penelitian lainnya untuk melanjutkan bentuk penelitian ini agar mendapatkan hasil yang lebih baik dan dapat sebagai bahan perbandingan, serta akan lebih baik jika menggunakan lembar observasi siswa agar dapat mengetahui bagaimana peran siswa dalam kegiatan pembelajaran.
6. Bagi peneliti sendiri agar memperdalam teknik penggunaan macromedia flash sehingga dapat membuat media animasi flash untuk pelajaran matematika dengan materi yang berbeda.