

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil-hasil penelitian dan pengujian analisis data, maka dapat diambil beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar biologi antara siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran kontekstual dan siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran langsung dengan rata-rata hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran kontekstual (baik menggunakan animasi komputer maupun media charta) sebesar 82,94 lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran langsung (baik menggunakan animasi komputer maupun media charta) dengan rata-rata 75,63.
2. Terdapat perbedaan retensi antara siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran kontekstual maupun dengan pembelajaran langsung, dengan rata-rata retensi siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran kontekstual (baik menggunakan animasi komputer maupun media charta) sebesar 77,69 lebih tinggi dari retensi siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran langsung (baik menggunakan animasi maupun media charta) dengan rata-rata 74,44.
3. Terdapat perbedaan hasil belajar biologi antara siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media animasi komputer dan siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media charta dengan rata-rata hasil belajar siswa yang

diajarkan menggunakan media animasi komputer (baik menggunakan model pembelajaran kontekstual maupun pembelajaran langsung) sebesar 82,06 lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan media charta (baik menggunakan pembelajaran kontekstual maupun pembelajaran langsung) yaitu 76,50.

4. Terdapat perbedaan retensi (daya ingat) antara siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media animasi komputer dan siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media charta, dimana rata-rata retensi siswa yang diajarkan menggunakan media animasi komputer (baik menggunakan model pembelajaran kontekstual maupun pembelajaran langsung) sebesar 80,19 lebih tinggi dibandingkan rata-rata retensi siswa yang diajarkan menggunakan media charta (baik menggunakan pembelajaran kontekstual maupun pembelajaran langsung) yaitu 71,94.
5. Tidak terdapat pengaruh interaksi yang signifikan antara model pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar biologi siswa.
6. Tidak terdapat pengaruh interaksi yang signifikan antara model pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran terhadap retensi (daya ingat) siswa.

B. Implikasi

Biologi sebagai mata pelajaran IPA yang memiliki karakteristik bersifat abstrak memerlukan model maupun media pembelajaran yang tepat sehingga materi yang diajarkan sampai kepada siswa. Agar siswa dapat memperoleh hasil belajar yang lebih optimal hendaknya guru tidak hanya menggunakan metode yang bersifat langsung, namun dapat menggunakan model atau pendekatan

pembelajaran yang dapat melibatkan siswa aktif dalam kegiatan yang bermakna yang diharapkan dapat membuat siswa untuk mampu mengembangkan pengetahuan yang diperoleh di kelas dengan konteks dalam dunia nyata, salah satunya dengan menggunakan pendekatan pembelajaran kontekstual.

Selain itu keberhasilan belajar yang diharapkan juga ditentukan oleh beberapa faktor salah satunya adalah penggunaan media pengajaran. Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah media animasi yang dapat mengindividualisir pengajaran, melaksanakan manajemen pengajaran, mengajarkan konsep, melaksanakan perhitungan dan menstimulir belajar siswa. Animasi pada dasarnya adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan memiliki keunggulan dibandingkan media lain seperti gambar statis atau teks.

Oleh karena itu, hendaknya dalam mengajarkan materi biologi guru tidak hanya sekedar menyampaikan konsep-konsep biologi kepada siswa, namun bagaimana siswa dapat menghubungkan maupun menerapkan konsep yang diajarkan ke dalam kehidupan sehari-hari mereka. Sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar maupun daya ingat (retensi) siswa terhadap materi yang dipelajari, hendaknya guru menerapkan model pembelajaran kontekstual dengan menggunakan media animasi komputer.

Dengan bantuan media komputer siswa jadi lebih tertarik dan merasa semangat dalam belajar, lebih konsentrasi (fokus) sehingga materi yang diajarkan kepada siswa lebih mudah dicerna, dipahami dan diingat oleh siswa. Dengan demikian, sejalan dengan semakin majunya teknologi informasi dan komunikasi, diharapkan kepada guru untuk dapat mendesain media-media pembelajaran yang

menarik bagi siswa sehingga siswa dapat memahami dan mengingat materi yang diajarkan salah satunya mendesain media animasi komputer, dan diharapkan para guru dapat menguasai penggunaan program-program komputer minimal dapat mengoperasikan komputer dengan baik.

C. Saran-Saran

Sebagai tindak lanjut dari hasil penelitian ini, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Secara umum materi biologi memiliki karakteristik yang bersifat abstrak, karenanya diharapkan guru tidak hanya sekedar menyampaikan materi atau konsep-konsep biologi kepada siswa, melainkan bagaimana proses konsep itu terjadi dapat dipahami, dikuasai dan tahan lama dalam ingatan siswa.
2. Sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar maupun daya ingat (retensi) siswa terhadap materi yang dipelajari, hendaknya guru merencanakan suatu pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran dan disarankan untuk menggunakan model pembelajaran kontekstual maupun penggunaan animasi komputer sebagai media pembelajaran.
3. Diharapkan guru dapat mempersiapkan dengan matang penerapan pembelajaran kontekstual menggunakan media animasi komputer dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran agar siswa dapat terlibat secara aktif selama pembelajaran, dan disarankan setelah 21 hari semua materi selesai diajarkan siswa diberikan tes untuk mengetahui daya ingatnya agar dapat diketahui apakah dengan menerapkan model pembelajaran atau

penggunaan media animasi komputer dapat menjadikan materi yang dipelajari siswa jadi tahan lama dalam ingatannya.

4. Sejalan dengan semakin majunya teknologi informasi dan komunikasi, diharapkan guru dalam mendesain media-media pembelajaran yang menarik bagi siswa sehingga siswa dapat memahami dan mengingat materi yang diajarkan salah satunya mendesain media animasi komputer, dan disarankan agar para guru dapat menguasai penggunaan program-program komputer minimal dapat mengoperasikan komputer dengan baik.
5. Kepada pihak sekolah, diharapkan untuk lebih memperhatikan penyediaan fasilitas pembelajaran yang dapat membatu guru dalam menjalankan tugasnya dengan baik, dan disarankan agar sekolah memiliki minimal 1 unit komputer atau laptop dan *in focus* untuk digunakan sebagai media pembelajaran.