

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan pengolahan data dan pembahasan hasil penelitian yang dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan tingkat aktifitas belajar siswa yang diajar dengan Model Mengajar Menginduksi Perubahan Konsep (M3PK) berbasis animasi computer dan yang diajar dengan koperatif berbasis animasi komputer.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar kimia siswa yang diajar dengan Model Mengajar Menginduksi Perubahan Konsep (M3PK) berbasis animasi komputer dan yang diajar dengan koperatif berbasis animasi komputer.
3. Tidak terdapat perbedaan tingkat aktifitas belajar siswa yang diajar dengan Model Mengajar Menginduksi Perubahan Konsep (M3PK) berbasis animasi komputer dan yang diajar dengan Model Menginduksi Perubahan Konsep (M3PK) tanpa animasi komputer.
4. Terdapat perbedaan hasil belajar kimia siswa yang diajar dengan Model Mengajar Menginduksi Perubahan Konsep (M3PK) berbasis animasi komputer dan yang diajar dengan Model Menginduksi Perubahan Konsep (M3PK) tanpa animasi komputer.
5. Terdapat perbedaan tingkat aktifitas belajar siswa yang diajar dengan koperatif berbasis animasi komputer dan yang diajar dengan Model Menginduksi Perubahan Konsep (M3PK) tanpa animasi komputer.

6. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan koperatif berbasis animasi komputer dan yang diajar dengan Model Menginduksi Perubahan Konsep (M3PK) tanpa animasi komputer.

5.2. Saran

1. Untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar kimia siswa khususnya untuk materi laju reaksi, agar konsep laju reaksi dan faktor- faktor yang mempengaruhi laju reaksi dapat dipahami siswa dengan mudah sebaiknya guru kimia dapat menerapkan Model Mengajar Menginduksi Perubahan Konsep (M3PK) berbasis animasi komputer, sehingga konsep-konsep yang mereka ketahui sebelumnya dapat terungkap untuk selanjutnya di luruskan dan diperkuat.
2. Dalam pembelajaran kimia khususnya pokok bahasan laju reaksi, guru sebaiknya menggunakan media komputer berupa animasi komputer untuk menggantikan praktikum yang tidak dapat dilaksanakan di sekolah.
3. Sebaiknya pembelajaran kimia di SMK khusus untuk SMK Teknologi dan Rekayasa lebih melibatkan siswa seperti membuat animasi sendiri tentang materi yang akan dipelajari, sehingga peserta didik lebih tertarik dan tertantang.
4. Guru hendaknya memiliki kemampuan dan pengetahuan untuk merancang pembelajaran, memilih model dengan bantuan program komputer khususnya animasi komputer, sehingga dapat digunakan sebagai alat bantu dalam mentransfer materi pelajaran kepada peserta didik SMK.