

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Aktivitas siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar dengan menerapkan media grafis dan media animasi 3D menggunakan *3D studio max* dan *macromedia flash* pada pokok bahasan teori kinetik gas, dikatakan aktif dengan jumlah nilai persentase rata-rata dari keseluruhan aktivitas siswa sebesar 78,5%..
2. Ketuntasan hasil belajar siswa pada materi Teori kinetik gas dengan menggunakan media grafis, media animasi 3D menggunakan *3D studio max* dan *macromedia flash* secara individu sebanyak 25 siswa tuntas dan 7 siswa tidak tuntas dari 32 siswa. Ketuntasan TPK dari 24 TPK diperoleh 20 TPK (83,33%) tuntas dan 4 TPK (16,67%) tidak tuntas.
3. Respon siswa setelah PBM menerapkan media grafis dan media animasi 3D menggunakan *3D studio max* dan *macromedia flash* merupakan media pembelajaran yang baru dan bermanfaat 48,39%. 41,93% menyatakan sangat senang jika materi lain diajarkan dengan media yang sama dan 32,26% siswa menyatakan media yang digunakan sangat menarik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang penerapan media grafis, media animasi 3D menggunakan *3D studio max* dan *macromedia flash* pokok bahasan Teori Kinetik Gas, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan animasi 3D agar menggunakan komputer yang memiliki spesifikasi untuk desain grafis agar tidak menyulitkan dalam proses *rendering* animasi.
2. Mengujicobakan secara lebih luas dan lebih teliti lagi media animasi pada pokok bahasan teori kinetik gas ini kepada siswa SMA/MA untuk menguatkan bukti kualitas media animasi ini dan mengetahui seberapa jauh kontribusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran fisika.
3. Keterbatasan media animasi yang digunakan adalah hanya menekankan pada persepsi indera mata (visual) saja yang dapat memungkinkan adanya miskonsepsi terhadap materi pelajaran sehingga guru sebaiknya mendorong siswa untuk memberikan respon dan umpan balik yaitu seperti mengulangi fakta-fakta, mengemukakan ikhtisar atau rangkuman informasi/pelajaran.
4. Sebelum berlangsungnya PBM, perlu diadakan persiapan dan pengecekan alat-alat seperti LCD dan kelengkapan lainnya, agar tidak menghambat dan membuang waktu pembelajaran.
5. Penelitian dengan menggunakan media grafis, media animasi 3D menggunakan *3D studio max* dan *macromedia flash* ini dapat ditindaklanjuti bagi penelitian yang relevan khususnya dalam penelitian pelajaran fisika.

6. Seorang guru harus bisa mengkondisikan suasana kelas dengan baik agar waktu yang ada dapat digunakan dengan baik dan dapat membuat siswa aktif dalam PBM.
7. Perlunya perancangan LKPD yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan animasi yang telah dibuat sebagai bahan ajar sehingga siswa benar-benar dapat dengan mudah memahami isi dari LKPD tersebut. Serta membuat LKPD lebih menarik sehingga siswa menjadi tertarik dan bersemangat dalam mengerjakan LKPD tersebut.
8. Pengamat pada aktivitas siswa agar disesuaikan dengan jumlah siswa yang diamati agar hasil yang diperoleh akurat.
9. Perlunya memaksimalkan penggunaan lab.komputer sekolah agar satu siswa satu komputer sehingga setiap siswa dapat memainkan file animasi sendiri yang dapat berdampak pada pemahaman masing-masing siswa terhadap materi pembelajaran.