BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dan pembahasan penelitian dapat disimpulkan :

1. Penerapan Computer Assisted Instruction model Games dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa di SMKN 1 Limboto pada mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi pada kelas eksperiman (Menggunakan Media) memiliki Kategori Baik. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan hasil belajar sebesar $= 69,56$ Sedangkan hasil belajar pada kelas control (tanpa menggunakan media) Sebesar = 39,13%. Yang dikategorikan Cukup.
2. Penerapan Computer Assisted Instruction model games pada mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi menjadi lebih efektif dengan melihat hasil belajar siswa yang meningkat.

2.1. Saran

Beradasarkan kesimpulan diatas, maka dapat diperoleh saran untuk guru pengajar dan siswa yang berada di SMKN 1 Limboto sebagai berikut:

Lebih ditingkatkan lagi proses pembelajaran dengan menggunakan Media pembelajaran interaktif agar proses belajar mengajar tidak menoton dan dapat menimbulkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dan untuk

siswa diharapkan dapat lebih giat lagi belajar dan jangan pernah bosan dalam mencari ilmu serta lebih menghargai para guru.

DAFTAR PUSTAKA

Dalli Fikri 2016 *Penerapan Metode Computer Assisted Instruction (Cai) PadaMedia Pembelajaran Interaktif Mata PelajaranTik Di Smp Negeri 3 Limboto Barat.* Jurnal

Harjanto, Arif. 2012. Rancang *Computer Assisted Instruction Computer (CAI)* Sebagai Media Pembelajaran Dalam Mata Pelajaran fisika Sekolah Menengah Atas. *Tesis.*Sarjana S-2 Program Studi Magister Sistem Informasi. Universitas Diponegoro. Semarang.

Purnomo, bayu. 2015. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis CAI Model Drills terhadap retensi siswa pada konsep system gerak. Jurnal. (online)http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/28369/3/BAYU%20PURNOMO-FITK.pdf

S.Dharman dan Khadija. 2015 *Computer Assisted Instruction (CAI) model Games* Jurnal (online) http://darmansyamsuddin.blogspot.co.id/2015/05/darman-cai-model-games.html

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. bandung :alfabeta

Sulistyono. 2013. *Pengembangan media pembelajaran interaktif Berbasis flash pada standar kompetensi Mengadministrasi server dalam jaringan Untuk siswa smk kelas XII kompetensi keahlian teknik Komputer dan jaringan.* Jurnal.

Suwignyo, Jati. 2016. *Penerapan model pembelajaran computer Assisted instruction untuk meningkatkan Kompetensi teknik membuat aplikasi Laba rugi smk Kristen salatiga.* Jurnal (online) http://lib.unnes.ac.id/23357/1/5302411089.pdf