

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini dibahas mengenai simpulan dan saran yang menyajikan jawaban dari rumusan masalah pada BAB I, sebagai penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian.

A. SIMPULAN

Berdasarkan data hasil tindakan kelas di Jurusan Teknik Gambar Bangunan Kelas TGB1 SMKN 1 Sumedang, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif membuat aktivitas siswa menjadi lebih aktif dan kondusif dalam proses pembelajaran. Aktivitas siswa pada proses pembelajaran menunjukkan partisipasi siswa yang cukup tinggi hingga pada siklus ke-4. Aktivitas siswa dalam memperhatikan penjelasan guru, menjawab dan bertanya pada guru, tekun mengerjakan tugas, melihat media pembelajaran dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam belajar dari siklus ke-1 sampai siklus ke-4 terus meningkat. Pada siklus ke-4 siswa mulai terbiasa menggunakan media pembelajaran sebagai media pembelajaran berbasis multimedia interaktif di dalam kelas untuk membantu mereka dalam penyelesaian tugas (secara perorangan) dan memperkuat pemahaman materi yang ada pada media tersebut.
2. Hasil belajar siswa dari tiap siklus dapat dipaparkan sebagai berikut:
 - a. Siklus ke-1 ketuntasan belajar siswa pada ranah kognitif mencapai 86,21 % dengan jumlah siswa yang memiliki nilai diatas KKM sebanyak 25 siswa dan 4 siswa lain memiliki nilai di bawah KKM. Sedangkan pada ranah psikomotorik ketuntasan belajar siswa mencapai 75,86 % dengan jumlah siswa yang memiliki nilai di atas KKM sebanyak 22 siswa dan 7 siswa lain mencapai nilai dibawah

KKM. Nilai rata-rata siswa berada pada kriteria “Baik” dengan nilai kognitif 79,52, dan psikomotorik 83,45.

- b. Siklus ke-2 ketuntasan belajar siswa pada ranah kognitif mencapai 55,17% dengan jumlah siswa yang mencapai nilai di atas KKM sebanyak 16 siswa dan 13 siswa lain mencapai nilai di bawah KKM. Sedangkan pada ranah psikomotorik ketuntasan belajar siswa mencapai siswa 17,24% dengan jumlah siswa yang mencapai nilai di atas KKM sebanyak 5 siswa dan 14 siswa lain mencapai nilai di bawah KKM. Nilai rata-rata siswa berada pada kriteria “Cukup” ranah kognitif dengan nilai 71,79 dan “Kurang” ranah psikomotorik dengan nilai 57,62.
- c. Siklus ke-3 ketuntasan belajar siswa pada ranah kognitif mencapai 86,21%, dengan jumlah siswa yang mencapai nilai di atas KKM sebanyak 25 siswa dan 4 siswa lain mencapai nilai di bawah KKM. Sedangkan ketuntasan belajar pada ranah psikomotorik mencapai 79,31% dengan jumlah siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 23 siswa dan 6 siswa mencapai nilai di bawah KKM. Nilai rata-rata siswa berada pada kriteria “Baik” dengan nilai 84,86 ranah kognitif, dan 83,59 ranah psikomotorik.
- d. Siklus 4 ketuntasan belajar pada ranah kognitif maupun psikomotorik mencapai 96,55% dengan jumlah siswa yang mencapai nilai di atas KKM sebanyak 28 siswa dan 1 siswa mencapai nilai di bawah KKM. Nilai rata-rata siswa berada pada kriteria “Sangat Baik” dengan nilai 90,02 ranah kognitif, dan 91,93 ranah psikomotorik.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pada penerapan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif secara garis besar dapat meningkatkan hasil belajar siswa ditinjau dari ketuntasan belajar siswa, penurunan ketuntasan belajar siswa dari siklus ke-1 hingga ke-2, terjadi karena beberapa faktor teknis maupun non-teknis pada proses pembelajaran, diantaranya kesiapan belajar dari siswa maupun guru, serta faktor penunjang media pembelajaran yang tidak selalu mendukung. Namun pada siklus selanjutnya ketuntasan

belajar siswa meningkat hingga 96,55 % pada siklus ke-4 dengan nilai rata-rata siswa berada pada kategori “Sangat Baik”.

B. SARAN

1. Penerapan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran dapat dijadikan alat bantu guru untuk menyampaikan materi dan sumber belajar yang efektif bagi siswa sebagai sebuah upaya dalam meningkatkan mutu pembelajaran serta menunjang pemahaman siswa dalam menerima materi sesuai dengan kemampuan mereka sendiri.
2. Kepada peneliti yang akan melakukan penerapan media menggunakan metode penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran produktif seperti Menggambar dengan Perangkat Lunak harus lebih dipertimbangkan mengenai waktu belajar siswa dalam menyelesaikan tugas produktif tersebut.
3. Pelaksanaan *post-test* untuk mendapatkan nilai kognitif setiap siswa tidak harus selalu dilaksanakan di setiap siklus, penilaian psikomotorik lebih utama dalam Mata Pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak karena hasil akhir dari mata pelajaran ini adalah produk (gambar).
4. Jika penggunaan multimedia ini dilakukan di dalam kelas, perlu adanya alternatif/pengkondisian ulang (*layout*) kelas agar suara lebih terdengar dengan jelas oleh seluruh siswa, atau bisa menyediakan alat pengeras suara selama suara tersebut tidak mengganggu jalannya proses pembelajaran di kelas lain.