

BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dalam peningkatan hasil belajar melalui model *quantum teaching* berbantuan multimedia interaktif, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Pada penelitian ini, model pembelajaran *quantum teaching* berbantuan multimedia interaktif memiliki kerangka berupa TANDUR yaitu tanamkan, alami, namai, demonstrasi, ulangi dan rayakan. Pada tahap tanamkan, guru memberikan pendahuluan pembelajaran dengan menumbuhkan motivasi siswa dengan memberikan banyak contoh pada kehidupan sehari-hari mengenai materi yang akan diajarkan. Tahap alami, guru memberikan pembelajaran berupa materi yang disampaikan melalui media interaktif. Tahap namai, guru memperlihatkan kembali segala pembelajaran yang telah diberikan kemudian siswa diberi kesempatan untuk mencari kata kunci dari materi yang telah disampaikan. Tahap demonstrasi, guru memberikan cara menyelesaikan persoalan yang ada, sementara itu siswa memperhatikan dan mengikuti cara menyelesaikan persoalannya seperti yang guru lakukan. Tahap ulangi, guru memberikan evaluasi berupa soal-soal yang telah dipersiapkan kemudian siswa dipersilahkan untuk menjawab soal-soal tersebut. Tahap rayakan, seluruh siswa diberikan apresiasi atas apa yang telah mereka kerjakan, lalu guru memberikan apresiasi spesial kepada siswa yang menjawab soal dengan nilai tertinggi.
2. Peningkatan pemahaman siswa dengan menggunakan model pembelajaran *quantum teaching* berbantuan multimedia interaktif memperoleh gain ternormalisasi sebesar 0,38. Dapat disimpulkan dari perolehan nilai gain bahwa penggunaan model pembelajaran *quantum teaching* berbantuan multimedia interaktif dikategorikan sedang pengaruhnya terhadap

pembelajaran Pemrograman dasar pada materi struktur kontrol pengulangan.

3. Respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan model *quantum teaching* berbantuan multimedia interaktif berada di kategori sangat baik. Presentase yang diperoleh dari analisis tersebut sebesar 84,46%.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran, antara lain :

- 1 Multimedia interaktif perlu ditambahkan fitur-fitur *backend* sehingga multimedia interaktif tersebut menjadi lebih fleksibel dan dinamis untuk digunakan oleh guru mana pun dan materi apa pun dengan cara menambah *database* untuk menyimpan materi, video tutorial, soal, hingga profil si pengguna multimedia interaktif.
- 2 Perlu dicermati dengan baik setiap tahap strategi TANDUR agar hasil yang didapatkan lebih maksimal. Pada tahap alami yang merupakan bagian dari strategi TANDUR sebaiknya menyajikan pengalaman yang benar-benar nyata dialami oleh siswa pada taraf yang tinggi. Jadi bukan hanya menyajikan dalam bentuk video atau tulisan tapi sebaiknya ada unsur keterlibatan siswa di dalamnya sehingga mendorong minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Kemudian tahap demonstrasi sebaiknya dilakukan pembelajaran berupa penyajian di depan kelas bisa dengan permainan, menjawab pertanyaan atau menunjukkan hasil pekerjaan yang dilakukan oleh siswa. Mendemonstrasikan sama maksudnya dengan memberi peluang seluas-luasnya kepada peserta didik untuk menerjemahkan apa yang diterimanya dalam pengajaran. Pada tahap ulangi, tidak hanya dilakukan tes saja tetapi bisa dengan melakukan diskusi antar siswa terhadap soal yang diberikan.
- 3 Soal-soal tes disesuaikan lagi dengan mengacu pada materi yang diajarkan dan sesuai standar kurikulum.
- 4 Hendaknya menggunakan kelas pembanding agar peningkatan siswa terlihat lebih jelas.

Agis Sofyan Nulhakim, 2018

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN QUANTUM TEACHING BERBANTUAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu