

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pengolahan data dan pengujian hipotesis, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Software Mind Map* dalam metode *Quantum Learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia lebih efektif dibandingkan penggunaan media *PowerPoint* terhadap peningkatan kemampuan menyimak cerita pendek siswa di Sekolah Dasar.

Simpulan di atas dapat diuraikan lebih lanjut, yaitu sebagai berikut:

1. Penggunaan *Software Mind Map* dalam *Quantum Learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia lebih efektif dibandingkan dengan penggunaan media *Power Point* terhadap kemampuan siswa dalam menemukan latar cerpen.
2. Penggunaan *Software Mind Map* dalam *Quantum Learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia lebih efektif dibandingkan dengan penggunaan media *Power Point* terhadap kemampuan siswa dalam menemukan karakter tokoh cerpen.
3. Penggunaan *Software Mind Map* dalam *Quantum Learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia lebih efektif dibandingkan dengan penggunaan media

Wildan Wirandi Darmawan, 2013

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN SOFTWARE MIND MAP DALAM METODE QUANTUM LEARNING
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK CERITA PENDEK**

**(Studi Kuasi Eksperimen dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Media Pembanding
Microsoft PowerPoint Terhadap Siswa Kelas VI SDN 6 Cikidang Kecamatan Lembang
Kabupaten Bandung Barat)**

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

Power Point terhadap kemampuan siswa dalam menyimpulkan tema, alur, amanat dan judul cerpen.

B. Rekomendasi

Hasil penelitian ini memberikan gambaran kepada semua pihak, baik untuk peneliti sendiri, pihak sekolah, guru, siswa, maupun tenaga kependidikan dan pengembang media pembelajaran. Penulis mencoba mengemukakan rekomendasi sebagai berikut:

1. Pihak Sekolah

a. Guru

Pada proses pembelajaran, kegiatan belajar mengajar tidak hanya terpaku pada satu media atau media yang itu-itu saja tetapi harus menggunakan media yang lebih inovatif dan lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan meningkatnya motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar siswa juga akan meningkat. Penggunaan *Software Mind Map* dalam metode *Quantum Learning* dapat dijadikan alternatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan peningkatan hasil belajar.

b. Siswa

Wildan Wirandi Darmawan, 2013

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN SOFTWARE MIND MAP DALAM METODE QUANTUM LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK CERITA PENDEK

(Studi Kuasi Eksperimen dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Media Pembanding Microsoft PowerPoint Terhadap Siswa Kelas VI SDN 6 Cikidang Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat)

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

Pada setiap proses pembelajaran siswa tidak hanya belajar dari materi yang diberikan guru tetapi harus mampu menggali pengetahuan sendiri melalui belajar kelompok, melalui media dan bahan ajar yang tersedia misalnya dengan *Software Mind Map*.

2. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih bagi disiplin ilmu Teknologi Pendidikan dalam mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi studi pendahuluan dan referensi bagi para peneliti lebih lanjut yang ingin meneliti tentang *Software Mind Map*. Selain itu dapat dijadikan referensi dalam penelitian selanjutnya tentang pemanfaatan *Software Mind Map* sebagai media pembelajaran.

Wildan Wirandi Darmawan, 2013

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN SOFTWARE MIND MAP DALAM METODE QUANTUM LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK CERITA PENDEK

(Studi Kuasi Eksperimen dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Media Pembanding Microsoft PowerPoint Terhadap Siswa Kelas VI SDN 6 Cikidang Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat)

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