

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. SIMPULAN

Dari uraian yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya mengenai bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa tentang perkembangbiakan vegetative pada tumbuhan di kelas VI SDN Tugu 11 Kecamatan Cimanggis Depok melalui penggunaan multimedia berbasis komputer, maka dapat ditarik kesimpulan:

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan diawali dengan kegiatan merancang pembelajaran menggunakan multimedia berbasis komputer, mencakup merangkum materi perkembangbiakan vegetative alami dan buatan pada tumbuhan dalam power point dan menyusun kegiatan diskusi kelompok. Selanjutnya peneliti menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk dipergunakan sebagai acuan dalam melaksanakan tindakan pada siklus I dan II. RPP yang didalamnya mencakup komponen-komponen seperti identitas mata pelajaran, waktu, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran yang berisi (pendahuluan, inti dan penutup), materi, sumber, serta evaluasi.

2. Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan multimedia berbasis komputer yang pertama dilakukan guru adalah menyiapkan dan menata peralatan yang digunakan, siswa menyimak penjelasan guru tentang peralatan yang digunakan dalam pembelajaran, siswa ditugaskan untuk mencatat hal-hal yang dianggap penting dari pelaksanaan kegiatan, guru menyampaikan materi perkembangbiakan tumbuhan vegetative yang ditayangkan melalui komputer dan LCD, siswa mengamati, mengidentifikasi gambar-gambar tumbuhan dan cara berkembangbiaknya yang ditayangkan pada komputer dan LCD.

Proses pembelajaran setelah menggunakan multimedia berbasis komputer terasa lebih kondusif. Partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran pun meningkat siswa lebih bersemangat dalam belajar. Selain itu, pembelajaran terasa lebih bermakna ketika guru tidak sekedar memberikan konsep kepada siswa, tetapi juga kebermaknaannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dilakukan dengan memberikan pengalaman secara langsung untuk membuat suatu kegiatan yang berhubungan dengan konsep IPA.

3. Hasil

Setelah menggunakan multimedia berbasis komputer hasil belajar siswa mengalami peningkatan, yaitu dalam siklus perolehan hasil belajar siswa mencapai KKM 63% (belum tuntas) dengan nilai rata-rata 73.14 atau kategori baik kemudian pada siklus II hasil belajar siswa yang mencapai

KKM 86% (tuntas) dengan nilai rata-rata 86.68 atau masuk dalam kategori baik.

B. REKOMENDASI

1. Bagi siswa

Dalam proses pembelajaran siswa sebaiknya lebih aktif dan mandiri, tidak perlu takut, ragu dan malu dalam mengemukakan pendapat

2. Bagi guru

- a. Guru diharapkan menggunakan multimedia berbasis komputer sebagai variasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa tidak hanya memperoleh konsep materi tetapi juga bermakna dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Guru diharapkan dapat mempererat hubungan baik antar guru dengan siswa, maupun siswa dengan siswa
- c. Guru harus mempersiapkan kegiatan pembelajaran dengan baik, seperti metode pendekatan dalam kelas, media belajar, memotivasi siswa dengan persiapan-persiapan lainnya.
- d. Guru harus memberi kesempatan kepada siswa untuk ikut berpartisipasi dalam pembelajaran.
- e. Guru diharapkan dapat menggunakan alat peraga/media belajar yang ada disekolah dan yang ada disekitar siswa untuk menunjang kegiatan pembelajaran.
- f. Guru dapat juga menggunakan media realia (nyata)

- g. Guru dapat lebih mengeksplor media-media pembelajaran lainnya, sehingga kegiatan pembelajaran tidak terasa membosankan.

3. Bagi sekolah

- a. Sekolah diharapkan dapat memberikan pelatihan atau pengarahan kepada guru untuk lebih mengeksplor media-media pembelajaran dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didiknya.
- b. Sekolah diharapkan menunjang alat peraga / media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

