

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

1. Simpulan Umum

Berdasarkan perolehan data dari hasil penelitian yang telah dilakukan tentang pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif *teknik make a match* terhadap peningkatan hasil belajar siswa ranah psikomotor pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada domain psikomotor antara kelas eksperimen yaitu siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif *teknik make a match* dengan kelas kontrol yaitu siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMP Negeri 43 Bandung.

2. Simpulan Khusus

Secara Khusus, kesimpulan penelitian dapat diuraikan sebagai berikut :

- a. Terdapat pengaruh penggunaan Model *Cooperative Learning* Teknik *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada ranah psikomotor aspek mekanisme (*mechanism*) pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).
- b. Terdapat pengaruh penggunaan Model *Cooperative Learning* Teknik *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada ranah psikomotor aspek respon

terbimbing (*guided response*) pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

- c. Terdapat pengaruh penggunaan Model *Cooperative Learning* Teknik *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada ranah psikomotor aspek kemahiran (*complex overt respons*) pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Sesuai dengan simpulan diatas, maka dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif Teknik *Make A Match* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa pada ranah psikomotor aspek mekanisme (*mechanism*), aspek respon terbimbing (*guided respons*), aspek kemahiran (*complex overt respons*) pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Teknik *Make A Match* dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi atau materi yang akan dipelajari.

Berdasarkan hasil penelitian, maka penggunaan model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* pada ranah psikomotor aspek mekanisme (*mechanism*), aspek respon terbimbing (*guided respons*), aspek kemahiran (*complex overt respons*) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

B. Rekomendasi

Berdasarkan simpulan dari penelitian ini bahwa penggunaan Pembelajaran Kooperatif Teknik *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa domain psikomotor aspek mekanisme (*mechanism*), aspek respon terbimbing (*guided respons*), aspek kemahiran (*complex overt respons*) pada Mata Pelajaran

Herfika Oktaviana Dewi, 2013

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEKNIK *MAKE A MATCH* TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA RANAH PSIKOMOTOR PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

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

Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP, adapun rekomendasi yang diajukan peneliti, antara lain:

1. Bagi Pihak Sekolah

a. Guru

Para guru khususnya guru Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) disarankan untuk mengembangkan kreatifitas dalam menggunakan model pembelajaran sehingga proses belajar tidak monoton. Penggunaan model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Make A Match* dapat dijadikan sebagai model pembelajaran dalam proses pembelajaran baik dikelas maupun di laboratorium komputer. Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Make A Match* ini tidak hanya dirancang untuk pembelajaran yang bersifat teori, namun bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yang bersifat praktek sehingga mempermudah guru dalam menjelaskan materi secara mendetail tapi tetap mudah dimengerti oleh siswa.

b. Siswa

Siswa diharapkan dapat mengikuti Pembelajaran Kooperatif Teknik *Make A Match* khususnya dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dengan jumlah computer terbatas. Sehingga tujuan pembelajaran tercapai tanpa terkendala dengan jumlah computer yang terbatas dan aktiitas belajar siswa tidak monoton atau menjenuhkan.

2. Bagi Pihak Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih bagi disiplin ilmu Teknologi pendidikan khususnya bagi konsentrasi guru Teknologi Informasi dan

Komunikasi (TIK) dalam pengembangan model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Make A Match* yang dapat dijadikan alternative dalam proses pembelajaran disekolah-sekolah untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dan serta diharapkan dapat memunculkan inovasi-inovasi dalam pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan kajian, referensi ataupun studi pustaka bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian tentang pengembangan dan implementasi pembelajaran Kooperatif.

