

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis tentang Penerapan Model Pembelajaran Demonstrasi Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa (Penelitian Terhadap Siswa Kelas X Jurusan Multimedia di Smk Yapari Aktripa Bandung Tahun Ajaran 2012-2013) dapat diambil suatu kesimpulan bahwa “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Yang Menggunakan Model Pembelajaran Demonstrasi Lebih Baik Daripada Hasil Belajar Siswa Yang Menggunakan Metode Konvensional”

Meningkatnya hasil belajar kognitif siswa dikarenakan adanya proses pembelajaran, namun dengan perlakuan yang berbeda dalam pembelajarannya maka menghasilkan hasil yang berbeda pula, pembelajaran dengan model pembelajaran demonstrasi proses pembelajarannya dapat membuat siswa lebih paham akan pembelajaran yang diajarkan dan lebih mudah menyerap pelajaran dibandingkan dengan proses pembelajaran dengan metode konvensional.

B, Rekomendasi

Berdasarkan temuan dan pembahasan penelitian dapat diberikan beberapa rekomendasi yang dapat menjadi masukan bagi pihak yang berkepentingan.

Antara lain:

1. Proses pembelajaran di kelas sangat perlu diperhatikan karena hal ini dapat menentukan mutu pendidikan siswa. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan mutu pembelajaran, pada penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran demonstrasi karena peneliti melihat materi ini membutuhkan peragaan visual yang tinggi dengan tujuan agar siswa lebih memahami materi yang diajarkan. Dengan demikian kemampuan siswa meningkat dalam aspek kognitif dan kualitas belajar siswa menjadi lebih baik lagi setelah model pembelajaran demonstrasi diterapkan.
2. Dengan menerapkan metode pembelajaran tentunya guru harus mempersiapkan alat dan bahan yang sesuai dengan metode yang digunakan dan materi yang akan disampaikan, pada penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran demonstrasi, maka alat dan bahan yang disiapkan berupa laptop, proyektor, media pembelajaran serta software yang mendukung materi tersebut. Dengan memperagakan materi dan visualisasi media, siswa mendapatkan pemahaman yang lebih baik ketika proses pembelajaran dilakukan sehingga siswa mengerti tentang materi yang diajarkan. Dengan cara ini proses pembelajaran di

kelas menjadi lebih aktif sehingga mendorong minat siswa untuk mempelajari mata pelajaran desain grafis.

3. Perlunya pengetahuan dan kemampuan guru dalam menggunakan berbagai macam metode pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran agar penggunaan metode pembelajaran apapun yang digunakan dapat menghasilkan hasil yang semaksimal mungkin.

Semoga dengan adanya penelitian ini dapat memotivasi para guru agar menggunakan berbagai macam model pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan materi pembelajaran, dan tidak terganggu oleh kurangnya sarana prasarana yang ada di sekolah masing-masing supaya terciptanya pembelajaran yang baik dan ideal demi kemajuan bangsa dan negara Indonesia.