

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dari bab sebelumnya maka didapat kesimpulan sebagai berikut :

1. Proses dalam belajar menggunakan media tentunya memiliki hambatan-hambatan dalam mengerjakannya, hambatan tersebut bisa dari guru, siswa dan dari media pembelajaran itu sendiri. Hambatan yang diperoleh pada saat penelitian menggunakan media aplikasi edraw mindmaster bagi guru adalah sulit mengkondisikan siswa, siswa mempunyai tingkat penasaran yang tinggi ketika temannya mempresentasikan hasil membuat media yang sudah mereka buat berkelompok. Bagi media, guru cukup sulit untuk memperkenalkan media mind mapping berbantuan aplikasi edraw mind master kepada siswa, dan akhirnya peneliti dan guru berkolaborasi untuk memperkenalkan media tersebut, setelah siswa belajar menggunakan media mind mapping yang berbantuan aplikasi edraw mindmaster mendorong siswa agar berani dan percaya diri dalam persentasi di depan kelas maupun bertanya dan menjawab. Untuk cara penggunaan media aplikasi edraw mindmaster guru dapat menayangkan dan menjelaskan

2. Hasil dari penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dalam II siklus, bahwa pembelajaran dengan menerapkan metode mind mapping yang berbantuan aplikasi edraw mindmaster pada siswa kelas V SDN Sukamanah 2 pandeglang dapat meningkatkan hasil

belajar siswa khususnya pada materi pembelajaran IPA. dari data yang di dapatkan, membuktikan bahwa persentase hasil belajar siswa meningkat pada setiap akhir siklus. siswa yang memenuhi nilai KKM pada prasiklus berjumlah 3 siswa dengan persentase lulus 18,75% . dan pada siklus I yang memenuhi nilai KKM berjumlah 8 siswa dengan persentase lulus 50% ,dan tes unjuk kerja siswa dengan rata-rata 69,75% yang tidak tuntas 5 dengan persentase lulus 68,75%. selanjutnya pada siklus II yang memenuhi nilai KKM berjumlah 13 siswa dengan persentase lulus 81,25%, dan untuk tes unjuk kerja yang memenuhi nilai KKM semua siswa 16 orang dengan persentase lulus 100% . dari analisis data diatas menunjukkan adanya peningkatan banyaknya siswa dari prasiklus, siklus I dan siklus II dalam hal capaian ketuntasan hasil belajar, walaupun masih terdapat 3 siswa yang belum mencapai KKM di akhir siklus, namun secara umum penelitian telah berhasil dengan persentase ketuntasan klasikal nilai tes soal sebesar 81,25% dan nilai unjuk kerja sebesar 91,6%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pelaksanaan serta kesimpulan yang telah dipaparkan sebelumnya, penulis menyampaikan beberapa saran kepada beberapa pihak agar hasil penelitian menjadi lebih berguna

1. Bagi guru

Guru dapat membuka diri dengan wawasan baru untuk meningkatkan profesionalisme. Salah satunya dengan mengembangkan media, metode ataupun pendekatan yang akan digunakan dalam mengajar. Pada setiap pembelajaran guru diharapkan mampu menggunakan media yang sesuai dan inovatif serta membuat siswa tidak lekas bosan

dengan pembelajaran yang berlangsung. Salah satunya media mind mapping yang berbantuan aplikasi edraw mindmaster, guru dapat membuat media pembelajaran tersebut dengan aplikasi edraw mindmaster dan dapat memvariasikannya dengan membuat media yang berwarna-warni. Media ini tidak hanya membuat siswa menyenangkan saat belajar tetapi juga membuat guru kreatif dalam penggunaan media pembelajarannya.

2. Bagi Sekolah

Bagi penyelenggara Pendidikan atau pihak sekolah dan komite sebaiknya meningkatkan pembinaan, pemantauan, dan pengarahan pada guru-guru. Dengan pembinaan yang diberikan dapat diharapkan menjadi dorongan agar dapat lebih baik dalam memberikan pelayanan kepada siswa didik.

3. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah hendaknya memotivasi guru yang kesulitan mengajar dengan penggunaan media yang sesuai. Dengan penggunaan media yang tepat dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi.