

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

Pada bab terakhir ini akan dikemukakan kesimpulan hasil penelitian, implikasi dan saran-saran yang berhubungan dengan penelitian lanjut maupun upaya memanfaatkan hasil penelitian ini.

A. Kesimpulan

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa yang diajar dengan menggunakan media pandang gerak memperoleh hasil belajar matematika lebih tinggi dari siswa yang diajar dengan menggunakan media grafis.
2. Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif tinggi memperoleh hasil belajar matematika lebih tinggi dari siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif rendah.
3. Terdapat pengaruh dan interaksi antara media pembelajaran visual dengan kemampuan berpikir kreatif dalam mempengaruhi hasil belajar matematika siswa SD Swasta Santa Maria Tarutung.
4. Penggunaan media pembelajaran akan lebih baik hasilnya apabila disesuaikan dengan karakteristik siswa.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan pertama dari hasil penelitian ini yang menyatakan bahwa siswa yang diajar dengan menggunakan media pandang gerak, memiliki hasil belajar matematika yang lebih tinggi dibandingkan jika diajar dengan menggunakan media grafis. Hal ini berarti bahwa penggunaan media pembelajaran merupakan salah

satu faktor yang menjadi perhatian untuk meningkatkan hasil belajar matematika. Dengan demikian diharapkan kepada guru untuk memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas dalam menggunakan media pada pembelajarannya, serta mampu mendesain suatu pembelajaran dengan menggunakan media yang tepat.

Jika dilihat dari luasnya materi matematika, maka dibutuhkan media pembelajaran yang mampu untuk mendeskripsikan uraian pembelajaran secara rinci, mendefinisikan dan memahami konsep-konsep secara terstruktur, memahami teori-teori pembelajaran dan mampu mengevaluasi serta menganalisis mata pelajaran matematika itu sendiri agar dapat mengasosiasikannya dalam pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan demikian siswa mampu membangun dan menemukan sendiri pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkannya dalam menyelesaikan persoalan belajarnya untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Selain itu siswa diharapkan untuk mampu meningkatkan retensinya dengan cara menemukan materi-materi dari pembelajarannya, menemukan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkannya. Media pembelajaran tersebut didesain sedemikian rupa agar siswa mampu mengkonstruksi pengetahuan dalam pikirannya, mencari sendiri pola-pola bermakna dari pengetahuan baru, dan mengalami sendiri perolehan hasil belajar dengan cara menentukan dan memahami materi-materi penting dari apa yang dipelajarinya.

Penggunaan Media Pandang Gerak sangat tepat untuk pembelajaran matematika, karena dengan menggunakan media ini pembelajaran akan berlangsung dengan menghubungkan kesiapan struktur kognitif atau pengalaman belajar dengan pengetahuan baru yang akan diterima siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang

yang kreatif, sehingga pengetahuan dan ketrampilan yang dibutuhkan dapat diingat dan dipahami dalam memori jangka panjang, yang sewaktu-waktu dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

Kemampuan berpikir kreatif, salah satu faktor yang harus dipertimbangkan dalam memilih media pembelajaran. Dengan adanya kemampuan berpikir kreatif pada diri siswa, sangat membantu dalam meningkatkan prestasi belajarnya. Dalam mempelajari matematika, semua pengetahuan harus terangkai dalam suatu sistem yang saling berhubungan. Untuk memahami materi tersebut, dibutuhkan kemampuan berpikir kreatif yang tinggi. Kemampuan berpikir kreatif yang tinggi akan memberikan peluang kepada siswa untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi dalam mencari informasi pengetahuan dan pada gilirannya bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu karakteristik siswa yang berperan membantu memahami, menguasai dan mengolah suatu pengetahuan yang dipelajari oleh siswa itu sendiri. Oleh karena itu diperlukan kemampuan dari seorang guru untuk menciptakan suasana belajar yang kreatif dan menyenangkan agar kemampuan berpikir siswa dapat terarahkan sehingga mencapai hasil belajar yang optimal.

Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif tinggi dapat memanfaatkan sumber belajar untuk meningkatkan hasil belajarnya dan menggunakan berbagai alternatif dalam memecahkan masalah belajarnya. Sedangkan siswa yang mempunyai kemampuan berpikir kreatif rendah tidak mampu memanfaatkan sumber belajar yang ada dan tidak mampu untuk bekerja secara lebih efektif dan efisien untuk

memecahkan permasalahan, sehingga dengan kemampuan berpikir kreatif rendah juga akan mempengaruhi prestasi belajar yang rendah. Oleh karena itu apabila siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif rendah maka siswa itu diduga akan mempunyai prestasi yang rendah pula.

Pembelajaran yang didasarkan pada karakteristik siswa, terbukti memberi pengaruh terhadap perolehan hasil belajar. Guru yang menempatkan kemampuan berpikir kreatif sebagai salah satu karakteristik siswa, perlu memperhatikan hal-hal berikut:

1. Guru harus memperhatikan tingkat pemahaman dan pengetahuan yang telah dimiliki siswa, sebagai bahan apersepsi materi pembelajaran dapat diterima dengan baik dan bermakna
2. Proses pembelajaran hendaknya dirancang dengan memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengembangkan aspek kognitif yang dimilikinya dan dapat memperkaya pengalaman belajar yang dapat merangsang kemampuan berpikir kreatifnya.
3. Guru perlu mengetahui kemampuan berpikir yang dimiliki siswa sebagai salah satu karakteristik yang turut mempengaruhi hasil belajar, dengan demikian guru dapat menggunakan strategi yang berbeda untuk setiap siswa.

Hasil belajar yang baik dapat diperoleh dengan memperhatikan cara penyampaian materi pelajaran, menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran dan minat siswa. Oleh karenanya guru yang profesional adalah guru yang terus meramu dan merancang pembelajaran yang menarik dan efektif untuk mencapai tujuan belajar. Temuan penelitian ini membuktikan bahwa penerapan

pembelajaran yang menggunakan media pandang gerak maupun yang menggunakan media grafis atau kelompok subyek yang berbeda karakteristiknya, akan memberikan hasil belajar yang berbeda pula.

Berdasarkan simpulan terdapat interaksi antara Media pembelajaran visual dan kemampuan berpikir kreatif siswa terhadap hasil belajar matematika. Perolehan hasil belajar siswa yang mempunyai kemampuan berpikir tinggi, menunjukkan hasil belajar lebih tinggi daripada siswa yang mempunyai kemampuan berpikir kreatif rendah walaupun diajar dengan menggunakan media yang berbeda. Karena baik diajar dengan menggunakan media pandang gerak maupun media grafis, siswa yang mempunyai kemampuan berpikir kreatif tinggi tetap mempunyai hasil belajar yang lebih tinggi dari kelompok yang mempunyai kemampuan berpikir kreatif rendah. Sebaliknya bagi siswa yang mempunyai kemampuan berpikir kreatif rendah, hasil belajar yang diperoleh lebih baik bila diajar dengan menggunakan media grafis. Agar pemerolehan hasil belajar lebih efektif, penggunaan media pembelajaran dan kemampuan berpikir kreatif, perlu memperhatikan hal-hal berikut ini:

1. Guru harus memperhatikan kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki siswa untuk mendesain pembelajaran.
2. Guru dapat memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, struktur materi pembelajaran, yang sesuai dengan karakter siswa, kondisi serta sistem sarana dan prasarana yang ada di sekolah.
3. Guru harus dapat mengembangkan sendiri media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan materi pelajaran dengan memperhatikan kondisi sekolah,

siswa dan sistem pendukung lainnya serta melakukan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah digunakan.

4. Sekolah hendaknya memberi kesempatan bagi guru-guru untuk mengembangkan pengetahuan dalam menggunakan alat-alat teknologi yang digunakan sebagai instrumen dalam pembelajaran.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, simpulan, dan keterbatasan penelitian, maka dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Guru perlu memperhatikan karakteristik siswa, salah satu diantaranya adalah kemampuan berpikir kreatif karena yang kemampuan berpikir kreatif siswa merupakan aspek kognitif memberikan pengaruh yang besar terhadap hasil belajar siswa.
2. Media pandang gerak sesuai dan sangat menolong siswa yang mempunyai kemampuan berpikir kreatif tinggi oleh karena itu dalam meningkatkan hasil belajar matematika, disarankan kepada para guru matematika untuk menggunakannya dalam pembelajarannya.
3. Media grafis sangat tepat digunakan kepada siswa yang mempunyai kemampuan berpikir kreatif rendah.
4. Tes hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini hanya mengukur ranah kognitif, sebaiknya penelitian lanjutan dapat mengukur ranah psikomotorik.
5. Karakteristik siswa yang dijadikan variabel moderator dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir kreatif. Disarankan untuk penelitian lanjut,

melibatkan karakteristik siswa yang lain guna melengkapi kajian penelitian ini, seperti minat, motivasi dan lain sebagainya.

6. Perlu diadakan penelitian yang lebih lanjut dalam penggunaan media pembelajaran untuk mengetahui hasil yang lebih akurat.

