

## **BAB II**

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

### **5.1 Kesimpulan**

Kesimpul penelitian, dalam prestasi belajar sejarah siswa di kelas XI IPS I dan XI IPS 2 SMA Negeri 17 bandar Lampung dapat ditingkatkan dengan Pembelajaran *Quantum Teaching*. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian sebagai berikut :

#### **5.1.1 Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah Dengan Penerapan Pembelajaran *Quantum Teaching***

Penilaian kemampuan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menerapkan *Pembelajaran Quantum Teaching* pada penelitian ini dikatakan berhasil karena ada peningkatan skor nilai setiap siklus yakni : siklus I = 2,98, siklus II = 3,80, dan siklus III = 4,33 dengan katagori **baik**. Maka siklus dihentikan karena telah mencapai indikator yang telah ditentukan, yaitu 4.

#### **5.1.2 Proses Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah Dengan Penerapan Pembelajaran *Quantum Teaching***

Proses pelaksanaan pembelajaran sejarah dengan menerapkan *Pembelajaran Quantum Teaching* berhasil/baik karena pada setiap siklus selalu ada peningkatan jumlah siswa yang aktif dalam pembelajaran yakni, Siklus I : Kelas XI IPS.I = 58 %, dan kelas XI IPS.2 = 59 %. Siklus II : Kelas XI IPS.I = 73 %, dan kelas XI IPS.2 = 74 %. Siklus III : Kelas XI IPS.I = 88 %, dan kelas XI IPS.2 = 87 %

Tindakan dihentikan karena siswa yang aktif dalam pembelajaran telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 75 %.

### **5.1.3 Sistem Evaluasi *Pembelajaran Quantum Teaching* Pada Mata Pelajaran Sejarah**

Hasil uji validitas tes setiap siklus meningkat yakni siklus I : rata-rata nilai validitas = 0,38 (kategori sedang) , reliabilitas = 0.6872, rata-rata nilai tingkat kesukaran = 0,46 (kategori sedang) , dan rata-rata nilai daya beda = 0,40 (Kategori Baik). Siklus II : rata-rata nilai validitas = 0,47 (kategori sedang) , reliabilitas = 0.7992, rata-rata nilai tingkat kesukaran = 0,48 (kategori sedang) , dan rata-rata nilai daya beda = 0,64 (Kategori Baik). Siklus III : rata-rata nilai validitas = 0,63 (kategori sedang) , reliabilitas = 0.8269, rata-rata nilai tingkat kesukaran = 0,65 (kategori sedang) , dan rata-rata nilai daya beda = 0,66 (Kategori Baik).

System evaluasi yang digunakan pada penelitian ini telah memenuhi/mencapai target indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

### **5.1.4 Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Dengan Diterapkannya *Pembelajaran Quantum Teaching***

Prestasi belajar sejarah siswa dikatakan baik karena pada setiap siklus ada peningkatan siswa yang memperoleh skor nilai  $\geq 65$  yakni, Siklus I : Kelas XI IPS I = 52 % , kelas XI IPS. 2 = 58 % . Siklus II : Kelas XI IPS.I = 72 % , kelas XI IPS. 2 = 73 % . Siklus III : Kelas XI IPS.I = 88 % , kelas XI IPS. 2 = 81 % .

dan tindakan dihentikan karena siswa yang memperoleh skor nilai minimal  $\geq 65$  (KKM) telah mencapai target indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu sebanyak 75 %.

## 5.2 Saran

Berdasarkan proses pelaksanaan penelitian tindakan kelas dan hasil yang diperoleh, maka agar menerapkan *Pembelajaran Quantum Teaching* dapat dilaksanakan dengan maksimal dan dapat meningkatkan prestasi siswa peneliti menyarankan sebagai berikut :

1. Untuk mengupayakan pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan *Pembelajaran Quantum Teaching* lebih efektif dan efisien perlu adanya penerapan **Unsur Konteks** yaitu : 1) *Suasana kelas*, 2) *Landasan yang kuat*, 3) *Lingkungan yang mendukung*, dan 4) *Rancangan belajar yang dinamis*
2. *Pembelajaran Quantum Teaching* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dengan menerapkan langkah-langkah **TANDUR** sebagai berikut :
  - a. *Menumbuhkan* minat belajar siswa menggunakan media gambar film atau video.
  - b. *Alami*, dengan memerankan unsur-unsur pelajaran dalam bentuk drama secara berkelompok.
  - c. *Namai*, dengan cara melengkapi tabel yang telah disediakan.
  - d. *Demonstrasikan*, dengan presentasi dan bermain peran.
  - e. *Ulangi*, dengan menugaskan siswa untuk menjelaskan pengetahuan yang baru siswa dapatkan kepada teman atau kelompok lain dikelasnya.
  - f. *Rayakan*, dengan memberi riward, bernyanyi, tepuk tangan, meneriakkan kata-kata Yes ! , dan memberikan hadiah.